100% CONSOLE NINTENDO

NES • SUPER NES • GAMEBOY

SUPER CONSOLE

ANNO 1 • NUMERO 3
APRILE 1994
L.5.000
FRS 7.50

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE GRUPPO III/70

FUTURA PUBLISHING



NINJA WARRIORS AGAIN
LA FURIA NINJA COLPISCE ANCORA!

SKYBLAZER
AZIONE E VARIETA' A MILLE SUL SUPER NES!

WARIO LAND
IL LATO OSCURO DI MARIO SUL GAMEBOY!

VIRTUAL SOCCER

IL SUPER NES SI PREPARA PER USA 94!

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)
Fax (0573) 90.39.55

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E JAPAN

Mega Drive NTSC + Game	L. 249.000
Mega Drive 2 NTSC/Pal + Sonic 2	L. 279.000
Mega Drive 2 Ita + Game	L. 299.000
Mega Key	L. 35.000
Joy Pad 6 Button Sega	L. 59.000
Joy Pad 6 Button Honest	L. 49.000
Joy Stick 6 Button Fighting	L. 99.000

LE NOVITÀ

Addams Family	L. 119.000
Art of Fighting	L. 139.000
Beauty e Beast	L. 119.000
Dr. Robotnick	L. 115.000
Ethernal Champion	L. 139.000
Fifa International Soccer	L. 119.000
Hook	L. 119.000
Jim Power	L. 124.000
Joe e Mac	L. 119.000
Lethal Enforce	L. 139.000
Mutant League Football	L. 115.000
NBA Jam	L. 115.000
Nigel Mansel Racing	L. 119.000
Robocop 3	L. 119.000
Robocop VS Terminator	L. 124.000
Sensible Soccer	L. 115.000
Sonic 3	L. 129.000
Tom Jam e Earl 2	L. 124.000
Virtual Racing	L. Tel.

I RICHIESTISSIMI

Aladdin	L. 109.000
Bubsy	L. 99.000
Bulls VS Blazers	L. 99.000
Cuch Rock 2	L. 119.000
Cliffhanger	L. 115.000
Cool spot	L. 109.000
Dashing Desperados	L. 115.000
Dracula	L. 119.000
Ex Ranza	L. 89.000
Fantastic Dizzy	L. 109.000
Fatal Fury	L. 99.000
Flash Back	L. 99.000
Formula 1 Racing	L. 124.000
Gunstar Heroes	L. 119.000
Hauting Starring Poltergeist	L. 99.000
James Bond 3	L. 129.000
Jungle Strike	L. 109.000
Jurassic Park	L. 109.000
Kick Off	L. 109.000
Land Stalker	L. 105.000
Last Action Hero	L. 125.000
Megalo Mania	L. 115.000
Micro Machine	L. 99.000
Mortal Kombat	L. 125.000
NHLPA Hockey 94	L. 115.000
Puggsy	L. 109.000
Road Rash 2	L. 115.000
Rocket Knight Adventure	L. 99.000
Senna GP 2	L. 79.000
Shinobi 2	L. 89.000

Sonic 2	L. 79.000
Sonic Spinball	L. 109.000
Splatter Mause 3	L. 99.000
Street Fighter 2	L. 129.000
Street of Rage 2	L. 99.000
Sunset Riders	L. 109.000
Thunder Force IV	L. 59.000
Tiny Toons	L. 109.000
Turtles Hyper Stone	L. 115.000
Turtles Tournament Fighter	L. 129.000
Ultimate Soccer	L. 109.000
Wimbledon Tennis	L. 115.000
Winter Olimpic Games	L. 129.000
Zool	L. 125.000
Zombie ate my Neighbors	L. 115.000

LE OFFERTE DEL MESE

Another World	L. 79.000
Andre Agassi Te[redacted]	L. 69.000
Batman Return[redacted]	
Captain Ameri[redacted]	
Chiki Chiki Boy[redacted]	
David Robinso[redacted]	
Donald Duck [redacted]	
E.A. Hockey[redacted]	
Golden Ax[redacted]	
James P[redacted]	
John [redacted]	
Ki[redacted]	
Tazn[redacted]	
Test Dr[redacted]	
Thunder Fo[redacted]	
Thunder Force [redacted]	
World of Illusio[redacted]	

DISP[redacted]

SO[redacted]

NBA[redacted]

Super Nes Scart	L. 259.000
Super Famicom Scart	L. 369.000
Super Nintendo Italy + Game	L. 299.000
Joy Pad	L. 36.000
Joy Stick Programmable	L. 119.000

LE NOVITÀ

Barbie Super Model	L. 139.000
Bastard	L. 169.000
Beethoven	L. 129.000
Championship Pool	L. 129.000
Dragon Ball Z 2	L. 179.000
Empire Strike Back	L. 139.000
Fatal Fury 2	L. 189.000
Flash Back	L. 129.000
Goes to Pink Hollywood	L. 129.000
Young Merlin	L. 135.000
Jim Power	L. 145.000
John Madden Football	L. 129.000
King of Monster 2	L. 189.000
Last Action Hero	L. 115.000
Megaman x	L. 139.000
[redacted]	L. 129.000
[redacted]sket	L. 139.000
[redacted]	L. 129.000
[redacted]	L. 159.000
[redacted]	L. 139.000
[redacted]	L. 129.000
[redacted]	L. 119.000
[redacted]n	L. 119.000
[redacted]	L. 169.000
[redacted]de Kicks	L. 129.000

[redacted]MI

[redacted]	L. 139.000
[redacted]	L. 129.000
[redacted]	L. 145.000
[redacted]	L. 179.000
[redacted]	L. 139.000
[redacted]	L. 129.000
[redacted]	L. 129.000
[redacted]	L. 145.000
[redacted]	L. 139.000
[redacted]	L. 119.000
[redacted]	L. 139.000
[redacted]	L. 129.000
[redacted]	L. 109.000
[redacted]	L. 99.000
[redacted]	L. 139.000
[redacted]	L. 149.000
[redacted]	L. 109.000
[redacted]	L. 129.000
[redacted]	L. 115.000
[redacted]	L. 139.000
[redacted]	L. 135.000
[redacted]	L. 129.000
[redacted]	L. 149.000
[redacted]	L. 129.000
[redacted]po	L. 149.000
[redacted]	L. 129.000
[redacted]	L. 119.000
[redacted]2	L. 119.000
[redacted]ighter	L. 139.000
[redacted]	L. 139.000

LE OFFERTE DEL MESE

Addams Family	L. 79.000
Addams Family 2	L. 79.000
Batman Returns	L. 59.000
Contra Spirit	L. 85.000
Dead Dance	L. 89.000
Final Fight 2	L. 59.000
James Pond 2	L. 85.000
Pop N Twee Bee	L. 89.000
Prince of Persia	L. 89.000
Rushing Beat	L. 69.000
Rushing Beat	L. 89.000
Street Fighter 2	L. 99.000
Tiny Toons	L. 89.000
Usa Ice Hockey	L. 89.000

MEGA CD

Mega CD 2 NTSC	L. 539.000
Mega CD 2 Pall	L. 539.000
CDX	L. 89.000

Batman Returns	L. 99.000
Cliffhanger	L. 129.000
Dracula	L. 139.000
Dragons Lair	L. 139.000
Ecco the Dolphin	L. 99.000
Final Fight	L. 79.000
Jaguar XJ 220	L. 129.000
Jurassic Park	L. 119.000
Lethal Enforce	L. 149.000
Microcosm	L. 129.000
Prize Fighter	L. 109.000
Sewer Shark	L. 109.000
Silpheed	L. 119.000
Sonic CD	L. 119.000
Wonder Dog	L. 79.000

TELEFONA PER I TITOLI E LE NOVITÀ NON IN LISTINO

PER ORDINI TEL. 0573/903277

I prezzi possono variare a causa delle fluttuazioni valutarie

I NOMI E MARCHI SOPRA [redacted]NGONO AI LORO PROPRIETARI



SOMM



SUPER CONSOLE

N. 3 aprile 1994

Direttore Responsabile: Giampietro Zanga
In Redazione: Massimiliano "Mad Max" Anticoli, Simone "Deejay" Crosignani, Paolo "PC" Cardillo, Piero "sta foto la scanno io" Dell'Orco, Vincenzo "Cellular" Renzi, Pierfranco "Char Aznable" Merenda, Fabio "Bio Massa" Massa, Matteo "MBF" Bittanti, Marco "Saima" Del Bianco, Paolo "Santaz" Santagostino, Alessandro "Alex - Recoaro" Assi, Fabio "James Bond" D'Italia
Progetto Grafico e Copertina: Stefano Cerioli
Grafica: Studio Grafico Quetzal s.n.c.
Amministratore Unico: Giampietro Zanga
Direttore Editoriale: Filippo Canavese

FUTURA PUBLISHING

Direttore Amministrativo: Giuliano Di Chiano
Coordinamento Editoriale: Massimiliano Anticoli
Pubblicità: Futura Publishing S.r.l. - Tel.02/66981586 - Fax 02/66981159

Sede Legale: Via Gounod, 23 - 20092 Cinisello Balsamo (MI) - Tel.02/66011371 - Fax 02/66011969
Redazione e Pubblicità: Via Edolo, 29 - 20125 Milano - Tel.02/66981487-66981586 Fax 02/66981159

Prezzo della rivista: L.5.000
Arretrato: L.10.000
Abbonamento annuo (11 numeri): L.38.500
Abbonamento Estero: L.77.000
Per sottoscrivere abbonamenti utilizzare il coupon all'interno della rivista.

Impianti: Edit 4 - Cinisello Balsamo (Mi)
Stampa: Tiber - Brescia
La rivista è stata realizzata con le più moderne tecnologie di trattamento immagini grazie a: Scanner Agfa Focus, RadiusTV & Theatrics Software e Apple Macintosh

Distribuzione: So.di.p. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470
Spedizione in Abbonamento Postale 50% Milano
Super Console è registrato presso il Tribunale di Monza N° 949 del 14-01-1994
Super Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti dalla rivista Nintendo Magazine System - Emap Images UK
Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case.
Super Console è una rivista indipendente non connessa alla Nintendo.

ERRATA CORRIGE

Nello spazio epistolare di Super Console 2, la Supposta, è apparsa un'imprecisione relativa alla foliazione delle riviste italiane di videogiochi uscite a gennaio. Infatti, le pagine dedicate al Super Nes sulla rivista Game Power sono 46 e non 36 come riportato. Ci scusiamo per l'imprecisione, dovuta ad un errore di trascrizione.

















ARIO

INDICE

PARENTAL ADVISORY
EXPLICIT REVIEWS

PREVIEW







RUBRICHE

REVIEW

ER ABBONAMENTO

0% PER UN SUPER ANNO

ISPARMIO (L.38.500 ANZICHÉ L.55.000)

N PERDERE NEANCHE

SUPER LETTORE

CHE SI ABBONA SUBITO!

SC/3

Sì *desidero abbonarmi a SUPER CONSOLE per un anno (11numeri) a L.38.500 anziché L.55.000*

Cognome e nome ______ *anno di nascita* ______

via e numero ______ *tel.(* ______ *)* ______

cap ______ *città* ______ *provincia* ______

Modalità di pagamento

☐ *Allego assegno bancario numero* ______ *della banca* ______

☐ *Allego fotocopia della ricevuta di versamento effettuato in data* ______ *sul c/c postale n. 27585207 intestato a Futura Publishing s.r.l.*

COMPILARE E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A: FUTURA PUBLISHING VIA EDOLO, 29 - 20125 MILANO O INVIARE CON FAX AL NUMERO 02/66981159

SUPER SU

"(Gli esperti, ndt) parlano di confusione tra vita reale e realtà virtuale: colpire e affondare il bersaglio come in un videogame, questo hanno fatto lassù nell'ombra del viadotto i tre Nintendo boys, la nuova generazione virtuale. (...) "Hanno perso il senso che per ottenere un risultato bisogna lavorare sodo. Loro preferiscono i videogames, dove si fa tutto senza fare niente, si pilota l'aereo, si guida la Ferrari, si fa la lotta, si fa la guerra", dice l'insegnante Andrea Guarelli. (...) Figli della noia, i Nintendo boys, quella stessa noia da agiatezza che li spinge ad uccidere per gioco, dicono gli psicologi".

(Laura Laurenzi, "La Tranquilla Verona scopre i giochi di morte: Giovani-robot ammalati di noia", da La Repubblica, venerdì 14 gennaio 1994)

Nauseante, ecco cosa. Il nuovo attacco della stampa contro i videogiochi ha dell'incredibile: il gesto di tre teppisti criminali che hanno lanciato pietre da un cavalcavia, si spiega con il fatto che non sono capaci di distinguere la realtà dal videogioco (!), quindi - conclude la giornalista - la colpa è tutta della Nintendo. Non ho parole: gli stessi "esperti" che ci hanno illuminato sulla epilessia fotosensibile (della quale è responsabile ancora una volta la Nintendo, lo ricordo per i disattenti), scendono nuovamente in campo contro Mario, l'istigatore dei "Nintendo boys, la nuova generazione virtuale". Cos'altro possiamo aspettarci da questo simpatico gruppo di eclettici psicologi e giornalisti? Qualche suggerimento per "scoop" futuri: Mario in realtà è il mandante degli attentati di Milano, Roma e Bologna della scorsa estate. Non solo: Ustica? Ancora lui, con la complicità di Luigi, però. La disoccupazione? Recessione? Violenza negli stadi? Il buco dell'ozono? Tutta colpa della Nintendo e della Sega, perché no?, via, altro giro, altra corsa... Sapete cosa vi dico: "no, ho detto no, io al massacro non ci sto" (copyright Scalfaro©, 1993 - all rights reserved), e voi?

FATEVI SENTIRE!

Bye, MBF

CULT

"Comprare un videogame non è accedere al materiale interattivo. Bisogna crearlo"
(Jaron Lanier, pioniere delle realtà virtuale)

BREVISSIME

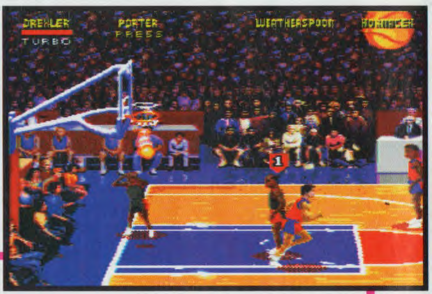
Scarpis Enrico: Vai di **NBA JAM**. Spacca tutto quello che si è visto sino ad oggi, EA compresa.

Cocchi: Super Console in videocassetta? Non in un imminente futuro, sorry.

Amantia Carmelo: il basket da sala della Konami, **Hyperdunk**, sarà convertito per MD (e fa anche abbastanza pietà... NdMegaConsole). Per quanto riguarda la versione SNES attendiamo la conferma.

Fabio Scoppini: il migliore platform per SNES? **Super Mario World** e **Rainbow Bell Adventure**.





Giocato in quattro, NBA JAM è veramente il top del top!

GRAZIE, RAGA!

Un grazie sincero da parte di tutta la redazione a chi ci ha spedito complimenti, critiche, suggerimenti. Crediamo che solo ascoltando attentamente quello che i lettori hanno da dire sia possibile migliorare costantemente: per questo motivo rinnoviamo a tutti voi l'invito per segnalarci quelli che possono essere i difetti di Super Console. Leggiamo tutte le lettere che riceviamo, dalla prima all'ultima, quindi non abbiate timore di non venir presi in considerazione. Provateci! Tra tutti quelli che ci hanno scritto a proposito, vorrei citare Stefano Benvenuti (Rieti), Piero Cafonetto (Siracusa), Ferrari Roberto (Collegno, Torino), Benjamin Rehespein (spero di aver letto bene, scusa se ho cannato qualcosa!) (beota! Si chiama Benjamin Raspeil - NdHannibalLecter), Tatoli Francesco, Gianluca Eusebietti, Santino Paladino (Caserta), Roberto Fusco (Torino), Sabino Quacquarelli, Marco Venturini. I vostri consigli sono stati utilissimi: stiamo lavorando sulle recensioni, sull'impaginazione, la grafica, le classifiche, la rubrica vendo/compro/scambio, etc. Vi assicuro che i miglioramenti saranno più rapidi di quanto possiate immaginare, parola di MBF!

P - POSTA

COSA NE PENSATE DI SUPER CONSOLE E DELLA SUP-POSTA?

"Se è vero il detto che chi inizia bene è già a metà dell'opera, nei prossimi numeri mi sa che ne vedremo veramente delle belle"
(Toki)

"Non rendiamo la Sup-Posta un mero angolo per domandine tipo "quando esce **Super Mario VIII**", ma rendiamola divertente e intelligente"
(ADJ Roma)

"Fenomenali! Ecco cosa siete! L'ho comprata oggi a La Spezia e ho subito spedito il coupon di abbonamento. E dico così addio alle varie riviste del settore!"
(Tiziano Andreani, La Spezia)

"Dovreste migliorare la grafica (lavorate un po' sui titoli dei giochi, nella parte alta della pagina) e evitate di usare fondini troppo vivaci, che impossibilitano la lettura. Per il resto, Super Console è ottima."
(Igor Tramenti, Imola)

FACCIA A FACCIA: I FINALI DEI VIDEOGAMES

"Credo che il finale di un videogioco dovrebbe diventare una delle parti più curate tra tutte, perché dopo aver sudato sette camicie e annientato da solo un esercito di nemici, vedersi mal ricompensato è troppo frustrante"
(Dennis Baldareschi, Torino)

"Io ritengo che ciò che conta veramente in un videogioco non sia il finale (anche quando sia una semplice scritta, "Compliments"), ma il divertimento che può suscitare. In questo caso, anche una semplice parola va benissimo"
(Gabriele D'Angelo, Roma)

"Come voi, l'unica cosa che odio in un videogioco è il finale quando questo si limita ad essere un semplice "Compliments", "End" che non ripaga certo le ore passate a giocare"
(Davide Gione, Cuneo)

SUPER & REPUS

Ovvero le sette cose più massicce e negative che secondo voi vale la pena di comunicare al mondo intero. Questo mese abbiamo scelto quelle di un simpatico lettore che si firma con un enigmatico Giorgio. Fatti risentire, dude!

SUPER

Super Console
Il "rating-system" della Sega
I Coin-Op
I Picchiaduro
Konami
Street Fighter II
Giochi da 100%

REPUS

La Concorrenza
La Censura Nintendo
Il Gettone
I Giochi Educativi su Console
Atlus
I Cloni Penosi
Family Dog (SNES)



E' brava o no, fratelli? (disegno di Samanta Ferrari di Roma)

ORRORI DI STAMPA

Dite Basta Alla Disinformazione

Se vi capita di leggere una castroneria inerente ai videogiochi pubblicata su una rivista del settore (e questo vale anche per la nostra), su un quotidiano, o su un settimanale, fotocopiatela o spediteci direttamente la pagina incriminata. Ci faremo quattro risate assieme...

"L'ultima volta, quando sono andata al lago di Kawaguchi con Jackson e gli altri, mi ero fatto un acido, e ho cercato di nuovo di costruire il palazzo, ma stavolta è diventato una città, capisci, non un palazzo, una città... Una città dove si diramano tante strade, dove ci sono parchi e scuole e chiese, piazze, torri di trasmissione, fabbriche, e poi il porto, la stazione, il mercato, lo zoo, il municipio, il mattatoio... Ho deciso i tratti del volto e perfino il gruppo sanguigno di ciascuno degli abitanti, uno per uno"
(da Blu Quasi Trasparente, di Ryu Murakami, Rizzoli)

Fratello, non hai bisogno di rovinarti la salute con droghe sintetiche... Basta un Super Nes, la cartuccia di Sim City e potrai creare tutte le città che vuoi... Però piantala di fare il finto ribelle, intesi?

"La Sony e la Time Warner stanno cercando di organizzare un'alleanza con i giganti mondiali della musica per lanciare un nuovo canale video di trasmissioni musicali, in diretta concorrenza con il network Mtv (noto in patria sotto il nome di Video Music)"
(da Repubblica del 21 gennaio 1994, pag.45)

AAARGH!!! Videomusic sta a MTV come la Skoda sta alla Mercedes! Ma scherziamo?!? MTV non ha nulla a che fare con Videomusic, per quanto l'emittente italiana faccia di tutto per imitarla (la nuova veste grafica è copiata spudoratamente da quella del ben più celebre network musicale). Paul King e Steve Blame stanno ancora sghignazzando...

"Sto parlando ovviamente del Barcode Battler, il nuovissimo videogioco Sega capace di cambiare a ogni lettura di... scatola! (...) Si unisce l'utile al dilettevole, dunque, e in questo periodo di crisi ho proprio l'impressione che un'idea così possa davvero funzionare"
(Stefano Gallarini, editoriale di CM, n25)

"Da noi non ci sono chiamate erotiche, né tantomeno adescamenti vari, ma solo vari servizi che vi permetteranno di essere informati in anteprima delle novità, scambiarvi opinioni e cartucce di videogiochi e parlare con la redazione"
(Stefano Gallarini, editoriale di CM 27)

Quando "editoriale" fa rima con "promozionale". Il mitico Steve ondeggia dal Barcode Battler (a proposito, chi lo distribuisce in Italia?) alle telefonate 144 con la stessa collaudata maestria con cui Bongiorno decanta lodi sperticate al prosciuttone Rovagnati e alla carne in scatola Simmenthal. Stessa scuola, e si vede. Un grande.



EMOZIONIAMO?

Caro Super,
FINALMENTE! Non so da quanto tempo stessi aspettando una rivista dedicata esclusivamente alle console Nintendo (e, diciamolo pure, per un buon 80% al Super NES, il migliore 16-bit sul mercato!). Dopo aver sfogliato le primissime pagine della vostra rivista sono rimasto colpito dalle fotografie dei giochi: G-A-L-A-T-T-I-C-H-E! Spazzate via la concorrenza. Sono stato felicissimo poi di ritrovare in una sola redazione i migliori recensori sulla piazza: Simone, MBF, Biomassa, Paolo. Grandi! Ho solo due suggerimenti: scrivete recensioni più estese e approfondite (ma non riempitele di stupidate) e create una rubrica dedicata agli annunci. Ed ora le immancabili domande per MBF:
1) Qual è il tuo gioco preferito per SNES?
2) Quali sono i giochi più belli per SNES nei quali si possa giocare in quattro con l'adattatore?
3) Vedremo mai **Virtua Racing** per SNES?
4) Tra **Cool Spot**, **Mr. Nutz** o **Dennis the Menace** quale mi consigli?
5) Secondo voi dovrei comprare **Total Carnage**, **Jurassic Park** o **Zombies Ate My Neighbors**?
Non deludermi!
Ciao da
Stefano Pergola (TN)

Grazie per i complimenti. Per quanto riguarda le recensioni e la rubrica degli annunci, non temere, stiamo già provvedendo. Anzi, potrete trovarla già sul prossimo numero. E ora spazio alle risposte:
*1) Resta **Super Mario Kart**, a pari merito con **F-Zero**.*
*2) Un'infinità: **Jimmy Connors Tennis**, **NBA Jam**, i giochi della serie EA come **John Madden**, **NHL**, poi **Super Formation Soccer II**, **Super Family Tennis** (Namco). L'adattatore di cui parli, il Multitap, è prodotto da software house come Konami, Hudson, Ascii e costa circa 60 mila lire (ma ogni negoziante applica le tariffe che preferisce). E' sicuramente la periferica più interessante tra quelle in commercio, e se hai più di un amico (cosa di cui sono certo), ti consiglio di acquistarlo al più presto!*
3) Er... Wrong. Si è mai visto un titolo Sega convertito per macchine Nintendo?
*4) Tra i tre direi **Mr. Nutz**. Boccio **Dennis The Menace**. **Cool Spot** non è niente male.*
*5) **Zombies** è dodici miliardi di volte meglio di **JP** e **TC**. Fidati.*

P - POSTA

MA KUBRICK FA DAVVERO PINOCCHIO?

Caro MBF,

come te la passi a Super Console? La rivista è veramente spaziale (le foto e le anteprime sono veramente le migliori in Italia) e sono veramente contento che qualcuno ha pensato alla fine anche ai numerosi possessori di console Nintendo che fino ad oggi hanno dovuto conquistarsi poche pagine insieme ad altre console. Ma non pensate che sia un po' limitante non trattare console come 3DO e Jaguar?

Ti saluto, ma prima le doverose questioni:

1) Uscirà ***SSF2***?
2) Qual è il miglior tennis per SNES?
3) Il miglior gioco di corsa automobilistica?
4) Perché non fate delle classifiche per ogni genere di gioco (che so, sparatutto, giochi di calcio, tennis, etc)?
5) Ho giocato al bar ***Power Instinct***. C'è qualche speranza di vederlo per SNES?
6) Hai mai sentito parlare di un gioco chiamato ***Smashball***?

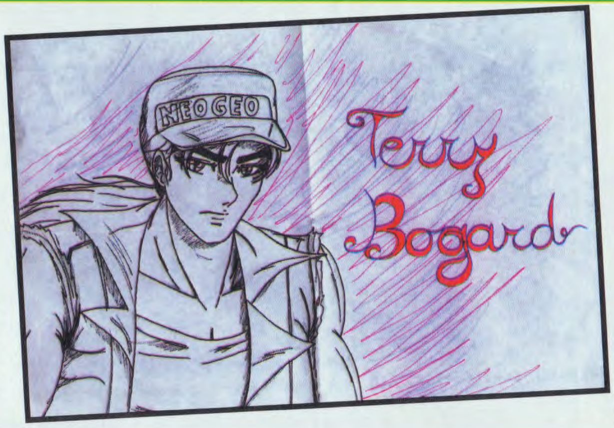
Un saluto a tutta la redazione e in particolare agli amici di CVG, Simon, Paolo, Mad Max e Fabio d'Italia!

Luca Recco (Parma)

Jaguar e 3DO? Per ora hanno una scarsa diffusione, non sono importate ufficialmente, hanno un futuro abbastanza incerto, software scarso (quantitativamente e talvolta qualitativamente). Ma puoi stare certo che se cominciassero ad affermarsi, usciremmo in edicola con una rivista dedicata, proprio come Mega (su cui già parliamo abbondantemente del Saturn, anzi, proprio sul numero che trovate in edicola questo mese abbiamo le foto esclusive dei primi giochi) e Super (sul quale già parliamo del Project Reality) per le console Sega e Nintendo. No problem.

1) Come abbiamo annunciato sul numero 1 di Super Console, SI'.
2) ***Jimmy Connors Pro Tennis Tour*** *della Ubi Soft, seguito a una certa distanza da* ***Super Family Tennis*** *(Namco) e dal vecchio - ma sempre valido -* ***Super Tennis*** *(Tonkin House). Non butta male nemmeno* ***DSP Tennis****...*
3) Probabilmente ***Top Gear****, che è molto meglio del suo seguito. A Paolo piace* ***F1 Exhaust Heat 2****. A me no, ma è giusto che ognuno la pensi diversamente. Comunque il top, a mio parere, resta* ***Super Mario Kart****...*
4) Ottima idea! Non perdere il prossimo numero di Super!
5) Certo! Se ne sta occupando direttamente la Atlus!
6) Lo conosci?!? Ma sei un grande! Si tratta di un giochillo troppo divertente per SNES. Se non l'hai ancora comprato fallo subito!





E' più bella Chun Li o Bella Li? (disegno di Roberto Nisi di Ancona)

Suonagliele ancora, Bogard, ehm... (disegno di KKKerol)



Megaman sta a Super Console come Superman sta a Mega Console, OK? (disegno di Luca Vitaletti di S. Piero a Grado - PI)

VENERDIRAPPA

Caro Matteo,

sono contento di averti ritrovato a Super Console. Se ben ricordi ti ho già scritto un paio di volte quando eri a Game Power, ma non mi hai mai risposto. Che sia la volta buona? Ho qualche dubbio che mi tormenta e so che solo tu potrai dissiparli:

1) Volevo sapere se è solo la Nintendo a censurare i videogiochi (eliminare le scene violente da **Mortal Kombat**, ad esempio) o se lo fanno anche altre come Sega, Commodore, Atari...
2) Uscirà mai ***Violent Storm per*** SNES?
3) Quando uscirà la versione per SNES di **Bonk** di cui avete parlato sul numero scorso?
4) Qual è il migliore gioco di calcio per SNES?

Un saluto a tutta la redazione da:

Paolo Girotti (Co)

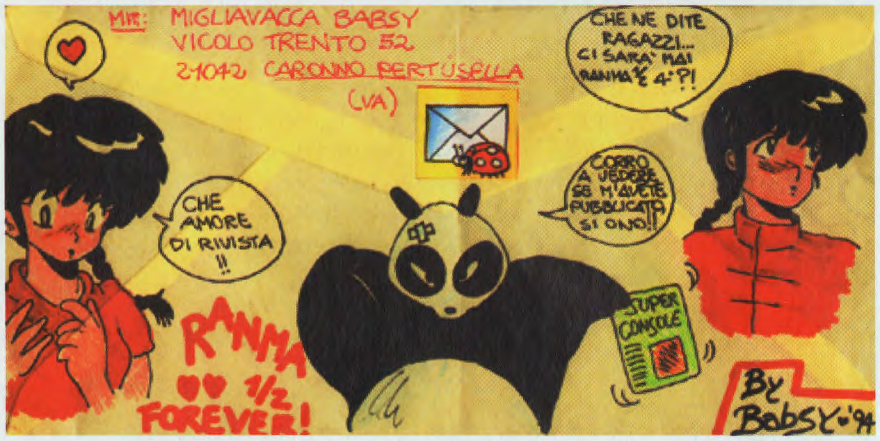
Scusa se ho tagliato metà della lettera: i suggerimenti e i complimenti sono stati letti e commentati dall'intera redazione. Bella lì. Le domande che mi hai posto invece sono rimaste tutte, come le relative risposte:

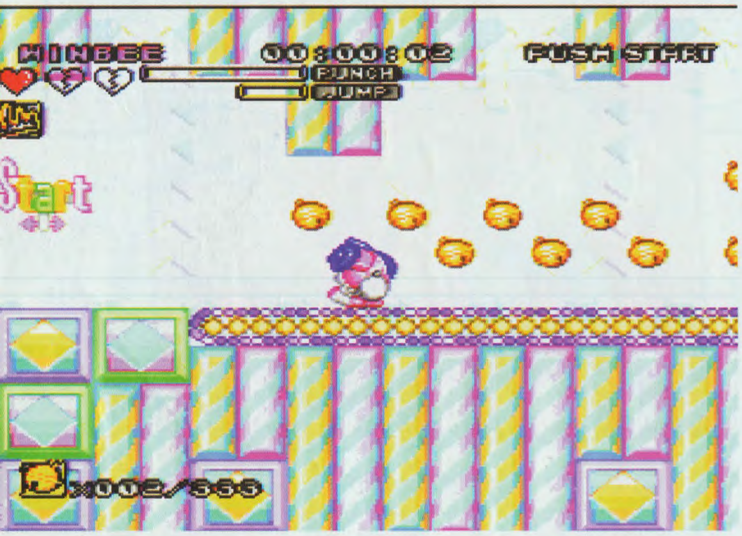
1) La censura è operata anche da altri colossi del divertimento elettronico come SNK o SEGA. La versione americana di **Samurai Showdown***, ad esempio è stata modificata rispetto al coin-op: il sangue rosso-magenta che nell'originale sgorga copiosamente, è diventato bianco nella versione casalinga (mi ricorda un po' il sudore del primo* **Street Fighter** *per SNES). La versione americana di* **Final Fight CD** *per Mega CD, invece, presenta leggere differenze rispetto al coin-op e a quella giapponese (qualche scena mancante, tipe che nella versione originale erano poco abbigliate, in quella americana appaiono vestite di tutto punto etc.). Bah...*
2) Lo abbiamo chiesto direttamente alla Konami, a Las Vegas. La risposta è stata che ci sono buone possibilità di vedere convertito il picchiaduro da sala anche per SNES, ma se mi chiedi date e formato della cartuccia, purtroppo (per ora) non posso accontentarti...
3) Tra un paio di mesi. Ah, se fai un salto nella tua sala giochi preferita dovresti trovare **Bonk's Adventure***, il coin-op della Kaneko. Val la pena di spenderci un millino, intanto che aspetti la versione per SNES...*
4) Probabilmente **Sensible Soccer***.*

ANNUNCI!

Volete vendere le vostre cartucce? Comprare qualche gioco a metà prezzo? Scambiare ***Street Fighter 2*** per ***Super Mario All Stars***? Da oggi potete farlo! Scrivete i vostri annunci a Primo Piede, la nostra rubrica di annunci indicando l'oggetto che avete intenzione di vendere, scambiare, comprare, il vostro nome, il numero di telefono (con il prefisso). Il testo dell'inserzione non deve superare le 25 parole:

"PRIMO PIEDE Super Console"
Futura Publishing
Via Edolo, 29
20125 Milano





COSE BELLE...

Cosa direste se uscisse una simulazione di prosciutto intitolata ***NBA HAM***?

Alla richiesta "vorrei un gioco sportivo per SNES", il negoziante mi ha rifilato "***Super Mario All-Stars***"...
(Morosi Damiano, Roma)

Il picchiaduro più grande e massiccio? ***Super Sidekicks*** per Neo Geo. Violento e devastante.
(Bad & Mad Bros, Biassono, Milano)

Cara redazione di Super Console,
sono un ragazzo di Milano e leggo da anni la vostra rivista.
(Ostan Enzo, GB Kid, Milano)

WAVE'EM ALL AROUND LIKE YOU JUST DON'T CARE...

Cara redazione di SC,
sono contento che finalmente sia uscita una rivista che tratta solo un numero limitato di console. Da anni ormai ero costretto ad annaspare su tutti i ritagli di riviste di console per cercare di mettere insieme una serie di recensioni che trattassero in maniera decente il mio SNES.
A parte questo vorrei segnalare che le vostre news sono ottime (molte foto, che non va mai male) e le recensioni sono ben fatte.
L'unico difetto, secondo me, è stato quello di aver abbassato i voti: chi era abituato alle altre riviste potrebbe trovarsi in difficoltà notando la notevole differenza tra i vari punteggi.
Ed ora, domandine:
1) Uscirà mai un picchiaduro con ***Super Mario***?
2) Il miglior basket NBA aspettando ***NBA JAM***?
3) Aprirete una hot-line per i trucchi?
4) Uscirà mai un basket con le squadre italiane di A1? Forza Buckler e Danilovic, abbasso Recoaro!
5) E' meglio ***StarWing*** o ***Silpheed***?
Ciao!
Luca Mazzola (Bologna)

Caro Luca, so che i lettori sono molto più intelligenti di quanto altri possano pensare e dalle lettere, fax e telefonate che abbiamo ricevuto sembra che la nostra iniziativa di ridimensionare i punteggi delle recensioni sia stata coronata dal successo. Molto spesso, troppo spesso, abbiamo parlato con lettori delusi e incavolati per aver comprato giochi ultra-esaltati dai recensori che si sono poi rivelati poco più che mediocri. Non è bello buttare dalla finestra 150.000 lire per un gioco banale: prima di consigliare un qualsiasi acquisto, i nostri recensori ci pensano più di una volta. Dici che i lettori si sono abituati ai punteggi delle altre riviste? Beh, si sono abituati male, ma si può cambiare. Le riviste di videogiochi oggi hanno perso credibilità, noi stiamo cercando di invertire il trend. Mi sono sempre chiesto che senso possa avere considerare una scala di valori che va da 0 a 100% se poi i voti che vengono assegnati sono tutti compresi tra l'80% e il 99%. Mistero. Sembra quasi che escano solo giochi belli, che vanno necessariamente comprati. Non è affatto vero. E voi lo sapete benissimo. Chiuso.
1) Chi può dirlo?
2) NBA JAM
3) Certo. E sarà gratuita.
4) Ne dubito nella maniera più assoluta (forza Filodoro - NdSimon).
5) Va a gusti. Personalmente preferisco Silpheed, ma anche StarWing resta un grande gioco.

ENCICLOPEDIA DI •MODELLISMO E DIORAMI•

Come immaginare, conoscere e progettare ogni genere di modello in scala e poterlo realizzare con le proprie mani.





IN PIÙ

Il prestigioso modello della "Ferrari 308 GTB*"



* In caso di esaurimento verrà sostituito con un altro modello Ferrari.

UNA PROPOSTA HOBBY & WORK

CARTOLINA D'ORDINE

SÌ! Desidero ricevere l'opera completa **"ENCICLOPEDIA DI MODELLISMO E DIORAMI"**, secondo la seguente proposta:

- ☐ 1 - 6 volumi già rilegati, L. 255.000.
- ☐ 2 - 60 fascicoli + 6 copertine da rilegare, L. 225.000.

Insieme all'opera riceverò anche il modello della Ferrari.

COGNOME ____________ NOME ____________

VIA ____________ CAP ____________

CITTÀ ____________ PROV. ____________

TEL. ____________ FIRMA ____________

HOBBY & WORK ITALIANA EDITRICE S.r.l.

HOBBY & WORK Italiana Editrice srl
Via Gounod, 23 - 20092 Cinisello B. (MI)

Flash

Motherf*in' Kombat**
Dopo **Double Dragon** e **Street Fighter II** (vedi SC 1) sembra che dovremo sorbirci un altro film tratto direttamente da un picchiaduro... La New Line Cinema, una compagnia cinematografica californiana, si appresta a girare **Mortal Kombat: the Movie**, ispirato al celebre picchiapicchia targato Midway. Producer il leggendario Larry Kasanoff. Non è finita, perché la Virgin ha commercializzato qualche settimana fa il singolo di **Mortal Kombat**, un track techno disgustoso quasi quanto lo spin-off musicale di **Tetris**. E non è ancora finita, perché la Midway sta trattando i diritti di **MK** per farne una serie animata... Parliamo di videogiochi: **Mortal Kombat 2** per SNES uscirà solo a settembre (meno male che coin-op e versione da sala dovevano uscire contemporaneamente!). Too Bad.

Per la serie giochi nuovi...
...**Space Invaders**! Già, la Taito negli ultimi tempi sembra vivere di rendita sul suo glorioso passato. Oltre al remake di **Ninja Warriors** che troverete recensito a pagina 54, la software house di **Bubble Bobble** sta ultimando **Space Invaders: The Original Game**, la versione deluxe per Super NES del celebre sparatutto. Come si dice: se funziona, perché aggiustarlo?

COSA CE NE FACCIAMO DEL NEO GEO...

... Visto che la Takara ha convertito tutti i maggiori successi della console a 16-bit della SNK per il nostro Super NES? Domanda retorica, ma solo fine ad un certo punto. Dopo **Fatal Fury 2** e **King of The Monsters 2**, recensiti rispettivamente sul primo e secondo numero di Super Console, ecco a voi **World Heroes 2**, uno dei picchiaduro più bizzarri che affollano un mercato fin troppo caotico. La versione Nintendo vanta lo stesso numero di lottatori dell'originale (14), ma se vi aspettate i 100 e passa Mbit, beh, capitate male: nella migliore delle ipotesi saranno 24, nella peggiore "solo" 16, ma è ormai risaputo che il Neo Geo scialacqua Mbit anche quando potrebbe benissimo farne a meno. Inoltre, come potete vedere dalle foto, la conversione non sembra aver perso molto in quanto a grafica e soluzioni estetiche. Giocabilità ed animazioni? Dovrete aspettare ancora 30 giorni circa per la recensione completa. Sul prossimo numero inoltre potrete leggere un'anteprima estesa di **Samurai Showdown**, un titolone da 24 Mbit, convertito, ancora una volta, da un super picchiaduro a scorrimento della SNK! Ah, dimenticavo: la versione SNES è stata ribattezzata **Samurai Spirits**...

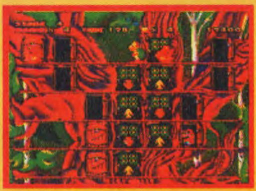




HOTEL MARIO

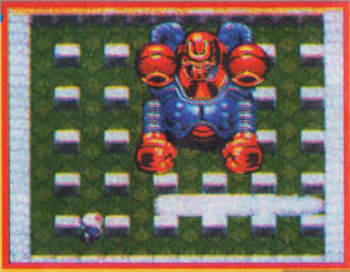


In attesa di **Super Mario World V**, previsto solo per Project Reality, possiamo giocare a **Hotel Mario**... Piccolo particolare: il gioco non è per nessuna console Nintendo ma per Philips CD-i. Si tratta di un platform game che recupera lo spirito e l'atmosfera dei primissimi titoli della serie **Super Mario Bros**... Che sia venuto il momento di comprarci un CD-i?



SUPER BOMBERMAN 2

Casa: Hudson Soft
Genere: Azione
Uscita: Maggio
Supporto: Cartuccia 8 Mbit
Giocatori: 1-5
Versione: Super Nes



Piach Molt! Il seguito del migliore action-game della storia è pronto a sconvolgere le giovani menti dei techno-pischelli degli anni Novanta, quelli "che si chiudono nella cameretta e lasciano tutto il mondo fuori". Piazzare bombe ad orologeria non è mai stato così divertente! Rispetto al primo megalitico episodio, **Super BomberMan 2** vanta una serie di nuovi personaggi, nuovi power-up, armi e palle varie, ma soprattutto livelli costituiti da più schermate, linkate tra loro. I mostri di fine livello sono epocali di netto! Fermi, dove andate? Prima di stressare il negoziante per avere la primissima copia aspettate il nostro autorevole parere. Fidarsi è bene, non fidarsi è meglio.

BUGS BUNNY IN RABBIT RAMPAGE

Casa: Sunsoft
Genere: Platform
Uscita: Marzo
Supporto: Cartuccia 12 Mbit
Giocatori: 1
Versione: Super NES



La Sunsoft continua a propinarci giochi su licenza degli innumerevoli personaggi della Warner Bros. Ma questa volta sembra che abbia tra le mani un giocone veramente massiccio. Dodici megabit per un gioco di piattaforme che ha come protagonista il più simpatico coniglio del pianeta Terra! Le animazioni del gioco sono veramente curatissime, ma non diciamo che il videogioco è identico al cartone animato perché odiamo i cliché, le quiche e le enchilada, via. Recensione completa sul prossimo numero.



AKIRA

Casa: TH-Q
Genere: Azione
Uscita: Giugno
Supporto: Cartuccia
Giocatori: 1
Versione: SNES

Ebbene sì, fratelli, Neo-Tokyio, nonostante tutto, non è ancora esplosa, ma ci manca veramente poco. Almeno fino a quando il super titolone della TH-Q non farà il suo trionfale ingresso negli slot dei nostri Super NES. La versione videoludica del capolavoro di Otomo si annuncia veramente definitiva, e si ispira sia al manga tradotto in patria dalla Glenàt (che lo ha smesso di pubblicare a tre numeri dalla fine, aaaargh!) sia al film d'animazione, disponibile in videocassetta, che del manga era più che altro un *divertissement*. Ambientato nel 2019 (già, come l'Uomo in Fuga di King) (e Blade Runner dove lo metti? - Paolo), **Akira: the Videogame**, incorpora differenti gameplay che lo rendono un mix tra **Another World**, un **Super Hang-On** futuristico e uno sparatutto. E' possibile selezionare percorsi differenti (il gioco vanta oltre duemila schermate!). **Akira** fa un uso magistrale del Mode 7, paragonabile a quell'**Empire Strikes Back** della JVC che, dal punto di vista tecnico, è veramente grande. Speriamo solo che quelli della T-HQ non sprechino una grande licenza...



NEWS NETWORK

a cura di Matteo Bittanti e Char Aznable

VIDEOCOMICS

Mensile di Video-Fumetti in Tivvù

Benvenuti a Videocomics, l'unica rubrica che vi presenta tutte le novità più sugose relative ai cross-over tra fumetti e videogiochi, due universi tutt'altro che paralleli. Dopo l'arrivo ufficiale della Marvel in Italia, saremo presto sommersi da valanghe di comics statunitensi, da molti dei quali saranno tratti videogiochi più o meno massicci. Eccovi alcuni dei progetti più interessanti...

Bando alle ciance, e cominciamo subito con la super notizia del mese: dopo l'annuncio ufficiale del videogioco ispirato al team di supereroi **Justice League** (DC), tocca alla T-HQ lanciarsi nell'universo Marvel con **WildC.A.T.** Il gioco dovrebbe essere, alla fin fine, un picchiaduro a multiscorrimento.



Si vocifera che la Capcom abbia intenzione di convertire **The Punisher**, il coin-op, per SNES. Il gioco potrebbe venire presentato a Chicago al prossimo CES, ma se non vi va di aspettare così tanto, non perdete il prossimo numero di VideoComics.

Konami: **Batman:the Animated Series** sta per diventare un videogioco anche per SNES. Dopo l'eccellente **Batman Returns** siamo sicuri che la grande "K" ha in serbo qualcosa che farà "bum", come dice il buon Fioretto. A proposito della serie televisiva (trasmessa in patria da Canale 5): al termine della quarta serie, attualmente in onda negli States, verranno realizzati solo film d'animazione (come **Batman: the Mask of Phantasm**, uscito a Natale negli States e presto in Italia. Un demo di 10 minuti è disponibile nel Demostration CD della 3DO).

Dalle voci alle notizie confermate: la Sony sta realizzando la versione interattiva del celebre fumetto di Todd Mc Farlane, **The Spawn**, pubblicato dalla Image. Versioni previste: MD e SNES, in ballo c'é anche il MCD.

Brutte notizie: l'uscita di **Spiderman: the Movie** è stata posticipata all'estate del 1995 in America, perché Cameron sta sviluppando altri progetti, al momento. Qualcuno di voi ricorda il mitico coniglio **Usagi Yojimbo**, protagonista di un bellissimo videogame per C64? Orbene, il protagonista di una serie a fumetti targata Mirage sarà presto sul piccolo schermo. Una serie animata, intitolata **Space Usagi** e ambientata nel ventiduesimo secolo, è prevista per l'estate (USA) e già si parla di un videogioco. Al momento di andare in stampa non si conosce quale software house svilupperà il gioco e, cosa più importante, come sarà strutturato.

Altri fumetti che diverranno presto videogiochi sono **Yungblood** e **Shadowhawk**, ma di questi parleremo sui prossimi numeri di Videocomics.

HANNO DETTO

"Tutti dicono che il CD sarà lo standard del futuro, ma l'unico vero vantaggio è praticamente solo la capacità di memoria estesa. Il CD non è un buon formato per computer. E' lento e fondamentalmente lineare, e non mi sorprenderei se alla fine non si affermasse come formato definitivo. Prendete RAM e ROM, invece: oggi sono molto costose, ma tra pochi anni potremmo vedere delle cartucce da 100-200 Mbit per dieci dollari"

(Katan, sviluppatore per la BITS, sussidiaria della Silicon Graphics, da CTW, 10/1/94)

Blockbuster invade l'Italia!

YEEES! Finalmente qualcuno ha deciso di tirare fuori l'Italia dalla preistoria videoludica! Infatti, la Blockbuster Ent., compagnia americana che gestisce una delle più grandi catene di negozi specializzati in videocassette e videogiochi del mondo, sta per aprire qualcosa come oltre 200 punti vendita in tutta l'Italia, grazie ad un recente accordo che la società ha stretto con i grandi magazzini Standa. I primi punti Blockbuster saranno aperti in primavera a Milano e nel Nord Italia, a seguire nel resto della penisola. Due motivi di giubilo: in America e in Inghilterra Blockbuster ha intrapreso la lodevole iniziativa di noleggiare cartucce e videogiochi (epocale la lotta che ha combattuto e vinto contro la Nintendo, sul finire degli anni '80). Speriamo che questo si ripeta anche in patria, sebbene proprio in questi giorni (inizio di febbraio, ndt), è stata votata una legge contro il noleggio dei Compact Disc. Butta male...

Secondo: questo evento potrebbe segnare l'inizio della agognata colonizzazione estera del mercato videoludico italiano, ancora oggi ampiamente sottovalutato. Ricordiamo infatti che l'Italia è l'ultimo paese dell'Europa Occidentale in cui sono due sussidiarie (Giochi Preziosi e Gig) a distribuire i prodotti Sega e Nintendo. Non aggiungiamo altro...

L'arrivo di Blockbuster inoltre potrebbe segnare l'inizio della fine del dominio pressoché incontrastato del mercato parallelo, tutt'oggi molto più sviluppato (e spesso molto più efficace) di quello ufficiale. Staremo a vedere...

Flash

A proposito...
Nei prossimi mesi potremo finalmente mettere le mani su un altro remake attesissimo: **Super Dropzone**, un grande successo per C64, programmato dal grande Archer McLean...

Che Volpe!
Secondo il settimanale inglese Computer Trade Weekly, la 20th Century Fox del magnate Rupert Murdoch starebbe valutando la possibilità di lanciarsi direttamente nel settore del divertimento elettronico, creando una sezione di sviluppo software per piattaforme ludiche come Megadrive, Super NES e 3DQ. La Fox detiene tutti i diritti di opere cinematografiche di successo come la trilogia di **Alien**, la saga di **Home Alone** (in patria, Mamma, ho perso - e riperso - l'aereo), di programmi televisivi come i mitici **The Simpsons** e una caterva di altri prodotti, della cui trasposizione elettronica si sono fino ad oggi occupate software house indipendenti, come Ocean, Sony o Acclaim. La creazione di una software house della Fox non esclude comunque un'eventuale cessione di licenze minori a sviluppatori esterni alla Fox stessa, come è successo fino ad oggi.

Kikiki Kokoko Kukukuruku Qua Qua...
L'ignobile ritornello di un demenziale hit di Pippo Franco, the man, per introdurre **Kikikaikai 2**, il seguito di un gioco che è dai noi conosciuto come **Rocky**

Flash

& **Pocky** (distribuito in Italia dalla Halifax). La Natsume sta dando gli ultimi tocchi di pennello a quello che si annuncia uno dei migliori action game per SNES. Stay tuned for more...

Ancora Mario per SNES!
Già, ma della realizzazione se ne sta occupando l'Electronic Arts... Un momento: cosa avete capito? Stiamo parlando di Mario Andretti, non di un anonimo idraulico di Brooklyn. Scherzi a parte, ad Aprile potremo mettere le manacce sudate su **Mario Andretti Racing**, una simulazione di corsa automobilistica per Super Nes, che offre la possibilità di gareggiare con auto di Formula Indy, Dragster e ultrasportive. Accontentatevi delle pictures, per adesso. Sul prossimo numero un ampio coverage...

Clay Fighter 2: Latest News
La versione per Super Nes è stata annunciata per luglio, e sarà presentata a Chicago, per il CES estivo. Il gioco occuperà 16 Mbit e, come abbiamo già scritto, conterrà solo due dei personaggi del primo **Clayfighter**. Tra le prime indiscrezioni si segnala la presenza di lottatori segreti, ed il numero dei combattenti totali dovrebbe essere 10.

Just Another Victim, Kid!
Pare che **Kid Icarus**, uno dei giochi più venduti per NES, diverrà un gioco per SNES entro la fine del 1994. La cosa divertente è che la versione finale occuperà la bellezza di 24 Mbit!!!

DA PHOENIX A SUZUKA PASSANDO PER MONZA



Ovvero la terza parte di **F-1 Grand Prix**. Contraddistinta dalla mitica visuale dall'alto che già caratterizzava il miglior gioco di F-1 (F-1 Circus '91 per PC Engine) la presente versione, caratterizzata da sedici Megabit di memoria, contiene tutti i percorsi, tutti i piloti e tutte le scuderie dei campionati mondiali degli ultimi tre anni nonchè una considerevole massa di opzioni a disposizione. Neanche a dirlo sarà possibile customizzare una macchina a proprio piacimento e gareggiare in diverse situazioni metereologiche. Disponibile a partire dalla fine di Marzo.

FREEWAY FLYBOYS



F-Zero 2? *No,* Freeway Flyboys!

Casa: Seika
Genere: Azione
Uscita: Aprile
Supporto: Cartuccia
Giocatori: 1
Versione: Super NES

"Praticamente **F-ZERO 2**!" Ecco quello che tutti hanno pensato in reda quando è arrivato la press-release della Seika. Come potete vedere dalle foto, **Freeway Flyboys** si ispira direttamente al grandissimo hit Nintendo. Ancora una simulazione di corsa futuristica, Mode 7 e un sacco di azione come non si vedeva da anni! Un gioco da tenere veramente d'occhio, insieme all'altro grande progetto della software house giapponese, **Super Turrican 2** (16 Mbit!, maggio). Ah, **Freeway Flyboys** è la versione inglese di **Astro GO! GO!** ispirato ad un celebre cartone animato giapponese. Dalla Meldac, con amore...



La Seika picchia di brutto!

UN OCEAN DI SILENZIO...

Eccovi i primi screenshots delle ultime novità di casa Ocean. Si tratta di **Addams Family Values**, tie-in dell'omonimo film. Sorprendentemente, non si tratta di un platform, ma di un'avventura per SNES con prospettiva alla **Zelda** in cui controllate quel vecchio beota di Zio Fester, tra scenari apocalittici e tutte le assurdità che i fan del serial televisivo ormai conosceranno a memoria. Per ora beccatevi le foto, next month una super anteprima estesa. L'altro titolo Ocean, sempre previsto per SNES è **Eek The Kat**, la versione interattiva di un cartone animato americano più idiota di **Stupid Dog** (trasmesso anche in Italia da Blobcartoon) e di **Ren & Stimpy**, presto su Canale 5. Potremmo parlarne per ore, ma lo spazio è quello che è. Sciroppatevi la foto e fatevi ritrovare qui tra trenta giorni perché ne avremo ancora...

FATAL FURY PER GB!

Yeah! Finalmente un picchiapicchia epocale per il portatile della Nintendo: **Fatal Fury 2**! La grafica è molto più rotonda ed obesa rispetto all'originale, ma, ad essere sinceri, ci piace molto di più così! La recensione completa sul prossimo numero...

IL PORCOSPINO BLU SU SUPER NINTENDO

Titolo: **Sonic Blastman 2**
Casa: Taito
Genere: Azione
Uscita:18 Marzo
Supporto: Cartuccia 12 Megabit

Ci eravate cascati eh? In realtà stiamo parlando di **Sonic Blastman 2**, il picchiaduro della Taito in uscita a fine marzo su una cartuccia da dodici mega. La prima parte, uscita un paio d'anni or sono, non era malaccio, anche se afflitta da qualche problema di animazione. Questa nuova versione differisce essenzialmente per il fatto di essere giocabile da due giocatori simultaneamente, scegliendo gli sprite da un set composto dai classici tre personaggi, due uomini (**Captain Choyear** e **Sonic Blastman**, per l'appunto) e una graziosa pulzella di nome **Sonia**. La grafica risulta decisamente più incisiva e propone sprite di buona grandezza e fondali davvero niente male. Omoshiroi...

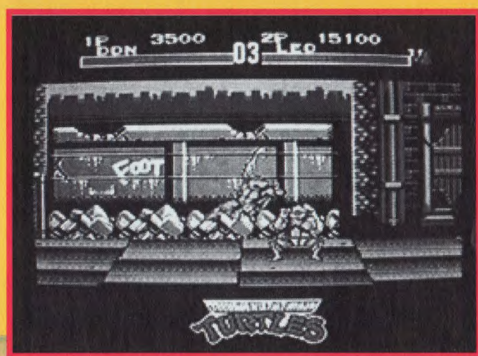
NEWS NETWORK

ESCLUSIVO: TOURNAMENT FIGHTERS PER NES!

Genere: Picchiaduro
Uscita: Aprile
Supporto: Cartuccia 2 Mbit
Versione: Nes

Chi ha detto che il Nes è morto? No, dico, in piedi. Non ho parole, Paolo, siediti e vergognati. Beh, comunque il NES non è finito almeno per la Konami, che ha deciso di convertire il recentissimo hit per SNES, **Teenage Mutant Ninja Turtles: Torunament Fighters** anche per l'8-bit della Nintendo. Sembra troppo bello per essere vero, eh? No, problem, abbiamo le foto per provarlo, quindi checkate la picture e fate poco gli scettici...
La Konami ha mantenuto inalterate tute le caratteristiche della versione per SNES, e, anche graficamente parlando, ha fatto un ottimo lavoro, non vi pare?
Ogni personaggio può effettuare ben tre tipi di calci differenti, nonché tre cartoni, lanci, capovolte, e un paio di mosse speciali...
Aspettatevi qualcosa di mega giocabile che recensiremo al più presto!

Uao! TMNT:TF sul NES! Flipperei in America per avere una copia!



Flash

Street Fighter 2 in videocassetta
Com'è possibile, direte voi, il film non è nemmeno finito! Tranquilli, non ci riferiamo alla pellicola cinematografica, ma ad un video da 45 minuti realizzato dalla Capcom of America che rivela tutti i trucchi più assurdi del picchiaduro più famoso della storia. I combattimenti e le mosse speciali sono descritte da Tomonari Ohira, campione di SF2. Il

Flash

"giocumentario" è disponibile in due versioni: **SF2:Turbo Tape** per i possessori del SNES e **SF2:SCE Tape** per quelli della console Sega. Entrambi presentati al prezzo di 19.95 dollari (meno di 35 mila lire). Nel video sono inoltre presentati i nuovi lottatori di **Super Street Fighter 2**. Non si esclude la versione PAL per il mercato europeo.

Mortal Kombat 2 Lo Voglio Io!
Grandi manovre a San Mateo, California, quartier generale dell'Electronic Arts Il colosso americano del divertimento elettronico si appresterebbe infatti a lanciarsi nell'universo delle licenze. La EA intende acquistare i diritti dei coin-op di successo per convertirli direttamente per piattaforme quali 3DO, Megadrive e Super Nes. Tra i giochi che l'EA sta tentando di strappare alla concorrenza c'é **Mortal Kombat 2**, che l'Acclaim era ormai certa di avere in mano, e **Judge Dredd**, il coin-op che la Midway sta sviluppando in previsione dell'high-budget (70 milioni di dollari, circa 110 miliardi di lire) movie, **Judge Dredd**, con Sylvester Stallone, previsto per il prossimo anno.

Joypad Mania
La RS srl di Cadriano (Bo) che distribuisce ufficialmente in Italia i prodotti della Quickshot ha importato i nuovi joystick a sei tasti per SNES, come il Conqueror 2 e il Phyton 2B. Dovrebbero costare circa 120.000 ciscuno, ma per ulteriori

TETSUO HARA IS BACK!

Titolo: **Muscle Bomber: The body Explosion**
Casa: Capcom
Genere: Picchiaduro
Uscita: Maggio
Supporto: Cartuccia 24 Megabit

Dalla Capcom un nuovo incredibile picchiaduro giocabile sino in quattro simultaneamente tramite l'ormai arcinota interfaccia. Il gioco, organizzato in modo da riprendere graficamente incontri di wrestling, consiste sostanzialmente nella conversione di un recentissimo gioco da sala targato Capcom Japan e dotato di un aspetto grafico davvero massiccio. Gli incontri potranno essere disputati in **Single Mode** ed in **Tag Match**. Nel primo caso ci si potrà dilettare contro la macchina o contro un secondo giocatore, scegliendo gli sprite da un set di base composto da otto differenti personaggi ivi compreso il mitico Haggar di **Final Fight**, splendidamente ridisegnato e dotato di nuove ed entusiasmanti mosse. Nel secondo caso si potranno disputare incontri che prevedono due giocatori umani contro due controllati dalla macchina oppure da altrettanti giocatori. Sarà possibile scegliere inoltre di dilettarsi nei Tag Match anche da soli, accompagnati da un secondo giocatore controllato dalla macchina contro altrettanti. Nel caso in cui si scelga di gareggiare in Tag Mode il set di giocatori selezionabili diventa di dieci, aggiungendo agli otto di base i due boss. Sarà inoltre possibile utilizzare gli stessi sprite sino ad un numero di quattro giocatori identici, con qualsiasi tipo di controllo si scelga di cimentarsi.
Come nella versione da sala giochi il set di base sarà composto da Lucky Colt, Mike Haggar, Titan the Great, Sheep the Royal, Misterias Budoo, El Stinger, Alexi Zalazuf e Missing Gomez. La versione americana di suddetto titolo, descritta nello Speciale Capcom U.S.A. differisce dalla presente per una diversa caratterizzazione dei personaggi e dovrebbe essere disponibile circa un mese dopo la versione giapponese. Soffermatevi però a rimirare le foto. Non vi sembra di riconoscere, nella caratterizzazione dei personaggi, un tratto familiare? Ma certo, è prorio lui, **Tetsuo Hara**, il mitico disegnatore della versione Manga di Hokuto no Ken. Il buon Tetsuo è infatti stato ingaggiato dalla Capcom Japan per caratterizzare tutti i personaggi di questo nuovo fantastico picchiaduro. Pensate inoltre che, sempre dalla Capcom, è stata annunciata una prossima conversione di suddetto titolo in versione animata, frutto probabilmente dell'incredibile lavoro grafico svolto da Tetsuo per dare alla luce questi nuovi personaggi. Che dire? Vai Tetsuo!



MENO HARD, PIU' SOFT

Titolo: **Super Real Girls**
Casa: Seta
Genere: Strategia
Uscita: Fine Marzo
Supporto: Cartuccia 16 Megabit

In **Super Real Girl** infatti ci troveremo innanzi a un fottio di ragazzine giapponesi assai poco vestite e che, oltretutto, sono intenzionate a svestirsi sempre di più a patto che voi stessi le guidiate attraverso il gioco. Creato sulla falsariga delle migliori produzioni Soft Game per PC Engine, Super Real Girl dovrebbe essere contraddistinto dal classico linguaggio giapponese e quindi possedere una giocabilità non certo entusiasmante ma sapete benissimo anche voi che chi compra questo tipo di giochi lo fa esclusivamente perchè l'occhio reclama la sua parte indifferentemente dal fattore giocabilità...



THIS IS ANIMATION!

Fan dei picchiaduro non mettetevi a sbavare con troppa veemenza ma sappiate che, dopo **Street Fighter 2**, anche **Art of Fighting** della Snk è diventata una serie animata che, oltretutto, ha riscosso un incredibile successo risultando uno dei programmi col più alto indice d'ascolto degli ultimi tempi. Il primo video, della durata di circa sessanta minuti, è stato trasmesso, sotto il titolo di **Battle Spirit**, il 23 Dicembre dalle 10.30 alle 11, alle 24 (un orario decisamente insolito per film d'animazione) sui circuiti nipponici della Fuji Terebi: narra le vicende dei soliti due eroi di turno, guarda caso gli stessi della versione ludica, impegnati in una dura lotta contro il malvagio di turno al fine di salvare la bellissima pulzella di turno. Beh, in quanto a trama non si sono certo sprecati ma, se non altro, animazione e design sono piuttosto accattivanti e lo svolgersi dell'azione risulta particolarmente dinamico. Il primo **O.A.V.** è stato riversato su laser-disc e, data l'improbabile sua trasmissione su circuiti televisivi nostrani, l'unico modo di reperirlo è rivolgersi a Nipponya (tel. 02/6899336) di Milano o alla Hunter in via Calvart 34 a Bologna. Mata ato de...



SUPER NES - USCITE GIAPPONESI

Titolo	Genere	Software House	Data di uscita	Megabit
Super Loops	Rompicapo	Imagineer	4 Marzo 1994	4 Mbit
Galaxy Robo	Strategia	Imagineer	11 Marzo 1994	12Mbit
Kingyo Tobitase	Azione	Jaleco	18 Marzo 1994	16Mbit
Sonic Blastman 2	Azione	Taito	18 Marzo 1994	12Mbit
Super Ninsei	Rompicapo	Takara	18 Marzo 1994	12Mbit
Dragon Quest 2	Rompicapo	Packin Video	18 Marzo 1994	8Mbit
Nankoku Shoonen Papwa Kun	Azione	Enix	25 Marzo 1994	8Mbit
Super Troll Island	Azione	Namco	25 Marzo 1994	4Mbit
Space Invaders	Sparatutto	Taito	25 Marzo 1994	2Mbit
G2 Genocide	Azione	Namco	Fine Marzo 1994	16Mbit
Idea no Hi	Rpg	Showay Sistem	Fine Marzo 1994	16Mbit
Side Pocket	Rompicapo	Data East	Fine Marzo 1994	8Mbit
Final Fantasy 6	Rpg	Square	Fine Marzo 1994	24Mbit
The Breed Chaser	Azione	Dinamic	Fine Marzo 1994	16Mbit
Shadow Run	Azione/Rpg	Data East	Fine Marzo 1994	10Mbit
Undercover Cops	Azione	Irem	Fine Marzo 1994	16Mbit
Melfand Street	Azione	Aski	Fine Marzo 1994	8Mbit
Zico Soccer	Sport	Victor	Fine Marzo 1994	8Mbit
Powerfull, Pro '94	Sport	Konami	Fine Marzo 1994	16Mbit
Bugs Bunny	Platform	Sunsoft	Fine Marzo 1994	12Mbit
The Last Bast	Rpg	Tichick	Fine Marzo 1994	16Mbit
Splish	Strategia	Nihon Telenet	Fine Marzo 1994	12Mbit
Stunt Racer FX	Automobilistico	Nintendo	Fine Marzo 1994	8Mbit
Super Metroid	Azione	Nintendo	Fine Marzo 1994	24Mbit
J-League Excitement	Sport	Hudson	Fine Marzo 1994	12Mbit
Kidoo Senshi V Gundam	Azione	Bandai	Fine Marzo 1994	12Mbit
Yaiba!	Azione/Rpg	Banpresto	Fine Marzo 1994	12Mbit
Kido Keisatsu Patlabor	Strategia	Back	Fine Marzo 1994	12Mbit
Araiguma Rascal	Rompicapo	Masiya	Fine Marzo 1994	8Mbit
Super Robot Tansei	Strategia	Banpresto	Fine Marzo 1994	12Mbit
Maji Para	Rompicapo	T&E Soft	Fine Marzo 1994	8Mbit
Asameshi Mae Niyanko	Rompicapo	Zamuse	Fine Marzo 1994	8Mbit
Joshodensei 2	Rpg	Atlas	Fine Marzo 1994	16Mbit
Yume no Kiguromi	Rpg	Hekut	Inizio Aprile 1994	8Mbit
Melen Adventure Cotton	100%	Delta Mu	22 Aprile 1994	16Mbit
Down The World	Rpg	Aski	28 Aprile 1994	16Mbit
Super Bomberman 2	Rompicapo	Hudson	28 Aprile 1994	8mbit
Aratanaru no Kunio Kun 2	Azione	Technos Japan	28 Aprile 1994	16Mbit
Nice Shot	Sport	Ask	Aprile 1994	12Mbit
Sd Fighter Densetsu	Azione	Culture Brain	Fine Aprile 1994	20Mbit
Ranma Nibunnoichi 4	Azione	Masiya	Fine Aprile 1994	16Mbit
Zig Zag Cat	Azione	Den'z	Fine Aprile 1994	12Mbit
Super Famista 3	Sport	Namco	Fine Aprile 1994	8Mbit
Metamorph Kid	Azione	Bps	Fine Aprile 1994	8Mbit
Rail Road Ticoon	Strategia	Ids	Non Annunciata	8Mbit
Wonder Book	Rpg	Aski	Non Annunciata	Non Annunciata
Civilization	Strategia	Asmic	Non Annunciata	Non Annunciata
Battle Zeque Den	Azione	Asmic	Non Annunciata	12Mbit
We Are Back	Azione	Artron	Non Annunciata	8Mbit
Super Alits Boxing	Sport	Virgin	Non Annunciata	Non Annunciata
Appleseed	Azione	Vigit	Non Annunciata	16Mbit
Dragon Quest 4	Rpg	Enix	Non Annunciata	Non Annunciata
Rockman Soccer	Sport	Capcom	Non Annunciata	12Mbit
Eye Of The Beholder	Rpg	Capcom	Non Annunciata	8Mbit
The King of Dragon	Azione	Capcom	Non Annunciata	Non Annunciata
The Body Explosion	Azione	Capcom	Non Annunciata	Non Annunciata
Sherazade	Rpg	Culture Brain	Non Annunciata	12Mbit
Super Fighting Force	Azione	Culture Brain	Non Annunciata	Non Anunciata
Super Drakken	Rpg	Namco	Non Annunciata	16Mbit
Space Frontier	Strategia	Koei	Non Annunciata	Non Annunciata
Angelic	Strategia	Koei	Non Annunciata	Non Annunciata
Kinoo Pachinko!	Rompicapo	Kokonashi Jpn	Non Annunciata	Non Annunciata
Power Slide	Automobilismo	Kokonashi Jpn	Non Annunciata	Non Annunciata
Last Shot	Strategia	Samii	Non Annunciata	8Mbit
Fortune Quest	Rompicapo	Zamuse	Non Annunciata	8Mbit
Gran Historia	Azione	Zamuse	Non Annunciata	Non Annunciata
All Japan Soccer	Sport	Sunsoft	Non Annunciata	4Mbit
Lemmings 2	Rompicapo	Sunsoft	Non Annunciata	16Mbit
Nosferatu	Azione	Seta	Non Annunciata	16Mbit
Ozanari Dungeon	Rpg	Seta	Non Annunciata	16Mbit
Estopolis Denki 2	Rpg	Taito	Non Annunciata	16Mbit
Samurai Spirit	Azione	Takara	Non Annunciata	Non Annunciata
Fatal Fury 2 Special	Azione	Takara	Non Annunciata	24Mbit
Kamaitachi no Yoru	Avventura	Chen Soft	Non Annunciata	Non Annunciata
Multi Play Golf	Sport	Victor Original	Non Annunciata	8Mbit
Keeper	Rompicapo	Delta Mu	Non Annunciata	4Mbit
Mizu no Fireena	Rpg	Intermedia	Non Annunciata	8Mbit
Masakari Densetsu	Rpg	Tonkin House	Non Annunciata	Non annunciata
Kikikaikai no tatakai	Azione	Natsume	Non Annunciata	16Mbit
Winning Shock!	Sport	Namco	Non Annunciata	Non Annunciata
Double Cristal Road	Avventura	Namco	Non Annuncita	Non Annunciata
Dark King	Rpg	Nihon Telenet	Non Annunciata	12Mbit
Poppul Mail	Azione/Rpg	Nihon Telenet	Non Annunciata	8Mbit
Street Dunk	Sport	Nihon Bussan	Non Annunciata	Non Annunciata
Mother 2	Rpg	Nintendo	Non Annunciata	12Mbit
Nippon Cha Cha Cha	Sport	Packing Video	Non Annunciata	8Mbit
Pc Engine Kid	Azione	Hudson	Non Annunciata	Non Annunciata
F1-Hero '94	Sport	Berie	Non Annunciata	8Mbit
Rokudenashi Blues	Azione	Bandai	Non Annunciata	Non Annunciata
Super Slam Dunk	Sport	Bandai	Non Annunciata	Non Annunciata
Time Sleep	Azione	Vic Tokai	Non Annunciata	8Mbit
F-1 Grand Prix 3	Automobilismo	Video System	Non Annunciata	16Mbit
Ultima 6	Rpg	Pony Canion	Non Annunciata	Non Annunciata
Shin Emblem Of Justice	Rpg	Yanoman	Non Annunciata	20Mbit
Lord Of The Rings	Rpg	Logic	Non Annunciata	16Mbit

Flash

informazioni telefonate allo 051/765563.

STOP THE PRESS!

Trapianto del R-Enix...
Proprio qualche istante prima di andare in fase di stampa abbiamo appreso che la Enix sta lavorando a due incredibili progetti: **The Soul Blazer 2**, il seguito di un eccellente gioco di ruolo e - YEEES! - **Actraiser 3**! Dopo la delusione di **Actraiser 2** la Enix potrebbe tornare saggiamente sui suoi passi e recuperare la struttura simil-gestionale che tanto avevamo apprezzato nel primo episodio... Saremo più precisi sul prossimo numero!

Chi Non Salta Bianco E'
Dimenticando la raccapricciante traduzione italiana, **White Man Cant't Jump** si è rivelato un buon film per chi ama il binomio rap-basket. Farà quindi piacere a tutti i fan di Snoop Doggy Dog e compagni che la Trimark ha deciso di farne un videogioco... Insieme a **Jammit!** (Virgin) un basket totalmente metropolitano!

Opossum 3
Un altro platform/action in arrivo per SNES. Già, come se ce ne fosse bisogno, eh? Beh, se vi dicessi che lo sta programmando la Konami... Massimo rispetto alla grande "K"! Il gioco in questione è la conversione più o meno diretta di **Rocket Knight Adventures**, un grande hit per MD che potremo giocare questa estate anche per SNES. Le prime foto già a partire dal prossimo numero...

KORE WA II DESU



Titolo: **Ranma 1/2 4 The Final Battle**
Casa: Masiya
Genere: Picchiaduro
Uscita: Aprile
Supporto: Cartuccia 16 Megabit

Non ho parole: il miglior gioco dedicato al must della Takahashi dopo il precedente buco nell' acqua di **Ranma Nibunnoichi 3** costituito da un gioco di ruolo neppure troppo bello (warui da...). Questa volta siamo tornati al picchiaduro ed il risultato è decisamente interessante (omoshiroi...): tredici diversi personaggi clonati direttamente dalla serie televisiva con cui, oltretutto, potrete giocare contro lo stesso sprite (Akane contro Akane...perdo già la bava...). Potremo quindi dilettarci con Ranma, sia nella sua versione maschile che in quella femminile, con Genma in versione panda, con Shan Poo, con Kunoo, poi ancora con Ryoga, Moos, Kunoichi, Haabu, Hinako, Mariko, Akane e Sakyo. Questa volta gli incontri verranno disputati nelle più svariate località mondiali, tra le quali, vorrei ben vedere, compare anche l'Italia oltre che, naturalmente, Giappone, Stati Uniti, Hawaai e chi più ne ha più ne metta.
La struttura di gioco è la classica a serie di incontri singoli.

SCENDI GIU' DA QUEL RAMOS



Titolo: **Ramos World Soccer**
Casa: Packing Video
Genere: Picchiaduro
Uscita: Marzo
Supporto: Cartuccia 8 Megabit

Ramos è Ramos e tutti lo sanno ma che la simulazione calcistica a lui dedicata potrebbe rivelarsi semplicemente il miglior gioco calcistico per Super Nintendo non era cosa nota. Come potete ammirare dalle foto la grafica è dotata di una splendida visuale in tridimensione che fa largo uso delle possibilità offerte dal Mode 7, in modo simile al precedente **Super Formation Soccer** ma migliorata all'inverosimile. Possibilità di giocare con le squadre del campionato giapponese oppure con una discreta quantità di squadre nazionali.

IL SEME DELLA MELA

Titolo: **Appleseed**
Casa: Vigit
Genere: Azione
Uscita: Non annunciata

Il titolo sicuramente più entusiasmante di questo ultimo periodo (Patlabor a parte). Un gioco d' azione ispirato alle vicende dell' arcinota (ormai anche in Italia) **Deunan Knute** nonché del fedele **Briareos Ecatonecles**, legate al grandioso manga di **Masamune Shirow**. Nei Panni di Deunan si percorrà una quantità impressionante di livelli a scorrimento orizzontale con la possibilità di utilizzare numerosi



Land Mate che man mano si trovano, fruendo delle varie peculiarità di cui essi dispongono. Davvero galattico. Speriamo che prima della fine della programmazione (manca ancora parecchio, non preoccupatevi), ci spiccichino dentro anche un'opzione a due giocatori controllando magari il massiccio Briareos. Purtroppo le foto inviateci dai colleghi nipponici erano così piccole che non potevano neppure essere spacciate per francobolli per cui beccatevi questa istantanea della meravigliosa Deunan (mai quanto **Noa Izumi** NdChar) in attesa di qualche foto del gioco in formato più accettabile.

SUPER METROID

Casa: Nintendo
Supporto: Cartuccia 24 Megabit
Uscita: Fine Marzo
Genere: Azione

Matteo ha avuto la fortuna di vederlo in anteprima a Las Vegas e sembra propri galattico. E' un gioco d'azione a scorrimento prodotto dalla Nintendo su una cartuccia da ventiquattro mega e dovrebbe essere commercializzato a partire dalla fine di Marzo.

1994: UN ANNO TUTTO DA GIOCARE

Videogiochi, multimedia, CD-ROM, PS-X, Saturn, Project Reality... Confusi? Chi non lo è? E' venuto il momento di fare il punto della situazione, gente. Ci vorrebbe qualche competente aggiornatissimo che ci illuminasse, una volta per tutte, sulla rivoluzione che sta vivendo l'intero settore del divertimento elettronico. Già, ma dove trovarlo?
Smettetela di cercare, Super Console ha le risposte alle vostre domande. Non tutte, forse, abbiamo anche noi qualche difficoltà alla voce "senso della vita", ma è solo questione di ore, ormai.
Scherzi a parte, vorremmo presentarvi una sintesi di una interessante conferenza/dibattito alla quale abbiamo assistito durante lo scorso CES di Las Vegas.
Arnie Katz, direttore di una delle più qualificate riviste americane del settore, Electronic Games, ha chiesto ad alcuni "addetti ai lavori", quali, secondo loro, saranno i trend dominanti del settore videoludico nel 1994. Hanno partecipato al dibattito:

Jim Gregg
Vice presidente del settore vendite della 3DO Company.

John Eastborne
Rappresentante della Crystal Dynamics, software house californiana impegnata direttamente nello sviluppo di giochi per 3DO, e, prossimamente, per PC e console.

Bruce Carver
Presidente della Access Software, sviluppatori di giochi per computer. Come dite? Esatto, "quelli di Leaderboard"...

Al Nielsen
Presidente della Viacom Production, neonata casa di produzione software per Nintendo e Sega. Tra i loro progetti più appetitosi c'è **Beavis & Butthead** per Megadrive e SNES. We're there, dude.

Nelle prossime pagine potrete leggere cosa pensano quelli che stanno "al di là della barricata" su argomenti che spaziano dalla censura nei videogiochi al problema di standardizzazione, dal multimedia ai giochi su licenza...
Se apprezzate questo tipo di servizi, se vorreste leggerne più spesso, per favore comunicatecelo via fax o via lettera: siamo pronti a soddisfare ogni vostra richiesta. Ma adesso, mettetevi comodi e cominciate a leggere...

Arnie: Il Natale del '93 ha visto trionfare l'intera "industria" del divertimento elettronico: console, computer, multimedia. Vorrei sapere, a questo punto, quale di questi tre settori - secondo voi - si svilupperà in maniera più rapida ed interessante in questo 1994...

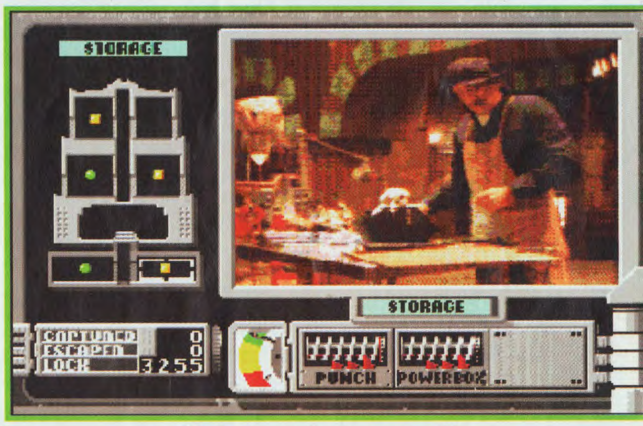
Jim: Ritengo che quello che stiamo attraversando è un momento di transizione molto importante. Il mercato si sta muovendo molto rapidamente. Francamente ritengo che il Natale del 1993 ha segnato l'ultimo grande successo in termini di vendite di software e hardware per le console odierne a 16-bit. Il mercato si sta spostando rapidamente da un mercato monopolizzato dalle cartucce ad un mercato che sarà presto dominato dai prodotti su CD-ROM. Tutto questo grazie alla rivoluzione digitale. Nel 1994 il mercato CD-ROM crescerà in maniera radicale: gli utenti sono alla ricerca di nuove esperienze ludiche che solo piattaforme evolute come la 3DO possono offrire. La tecnologia ormai è disponibile.

John: Sono sostanzialmente d'accordo. Penso che i videogiocatori sono ormai maturi per un passo verso nuovi sistemi che utilizzano la tecnologia CD-ROM. Ritengo che il 1994 sarà ricordato come l'anno dell'esplosione del mercato CD-ROM, soprattutto per quanto riguarda il mercato dei PC. Tra non molto il lettore CD-ROM sarà uno standard per ogni computer. Ma la crescita sarà evidente anche per quei sistemi digitali che si propongono come alternativa e ai computer e alle ordinarie console.

Bruce: Stiamo vivendo un momento esaltante. Gli sforzi delle principali software house sono ormai tutti indirizzati verso il mercato CD-ROM. Penso che i giochi su floppy disk (si riferisce al mercato PC, ndt) saranno in giro ancora per un po', ma molto meno di quanto molti si aspettano. Lo stesso mercato CD-ROM oggi è estremamente caotico, e questo potrebbe suscitare dei problemi. I lettori CD-ROM a singola velocità sono ormai superati e presto lo saranno anche quelli a doppia. La tecnologia si sta muovendo in maniera rapidissima.

Arnie: Qual è secondo voi il maggiore ostacolo che il settore dell'intrattenimento interattivo si troverà a fronteggiare in questo 1994? Che cosa, oggi come oggi, potrebbe rallentare o almeno frenare l'evoluzione del divertimento elettronico?

Bruce: Come sviluppatore, posso risponderti che l'assenza di uno standard costituirà un grave handicap. Non mi riferisco solo al fatto che convertire un certo prodotto per decine di sistemi è un processo lungo e costoso, ma più che altro per il fatto che i consumatori potrebbero alla lunga disorientarsi dinanzi a tutti



Il cinema è sempre più vicino, ma ci potreste dare una risoluzione un po' migliore per favore?

questi sistemi che stanno già affollando il mercato. Gli utenti non possono acquistare dieci macchine diverse per giocare dieci giochi diversi. L'imporsi di un sistema su un altro non dipende da leggi naturali, ma da leggi economiche. Un sistema si deve necessariamente imporre, e da questo punto di vista ritengo che gli sforzi della 3DO vanno certamente apprezzati. Non che il mercato PC sia meno caotico, al momento: ci sono decine e deci-

ne di configurazioni differenti, schede grafiche, sonore, CD-ROM. Non ci crederete, ma quando vengono degli sviluppatori esterni a presentarci il loro software talvolta non siamo in grado di farli girare sui PC dei nostri stessi uffici! Stabilire uno standard decente nel mercato multimedia e PC sarà la sfida dei prossimi anni.

Arnie: E tu John cosa ne pensi? Non c'è il rischio che la difficoltà di installazione di schede grafico/sonore,



Oltre 500 sviluppatori sono impegnati a realizzare software per 3DO, ma i primi risultati non sono particolarmente significativi. Lo standard del futuro o l'ennesimo flop?

CD-ROM etc per PC allontani la grande massa, notoriamente tecnofobica? Non a caso ci sono milioni di console nel mondo, ma relativamente pochi usano il computer per giocare... Non ritieni che la gente smetterebbe di comprare videocassette se fosse costretta a laurearsi in ingegneria prima di riuscire a far funzionare un videoregistratore?

John: Sono assolutamente d'accordo. Pensa che settimana scorsa ho installato un CD-ROM per il mio PC e - ci crederesti? - non riesco a far funzionare correttamente il dannato aggeggio! (risate dal pubblico) Va solo in mono e non in stereo... Non immagini neppure quante telefonate riceviamo da gente che non ha capito come far partire il gioco che ha acquistato. Questo limita il numero di potenziali acquirenti in maniera evidente...

Jim: I computer e i PC attuali non sono in grado di offrire un divertimento elettronico in grado di fare presa sulla massa. I PC non sono stati strutturalmente concepiti per sviluppare progetti multimedia: apprezzo gli sforzi di chi tenta di renderli delle macchine differenti, ma parliamoci chiaro: i PC sono ottimi per spreadsheets o word processor, ma non sono macchine multimedia. Per fornire una potente esperienza multimedia è necessario creare una architettura dedicata, ed è quello che ha fatto la 3DO. Inoltre, sebbene l'attenzione di tutti sia concentrata sui videogiochi, sono convinto che il multimedia sia qualcosa che va al di là dei videogiochi stessi. Informazioni, educazione etc.: una sola macchina può fare quello che oggi fanno piattaforme differenti (console, computer, cd-interattivi etc). Ma il settore trainante sarà ancora una volta quello dei videogiochi e dell'intrattenimento elettronico.

Arnie: A questo punto vorrei introdurre un argomento che ha monopolizzato la stampa del settore da ormai diversi mesi: Rating System e censura. Sono certo che quando ci ritroveremo a Chicago il prossimo giugno l'intera industria del divertimento elettronico avrà stabilito un rating system definitivo, magari lo stesso per tutti i settori (console, computer, multimedia). Cosa ne pensate? Come editore di una rivista di videogiochi sono assolutamente contrario ad ogni forma di censura che possa limitare l'espressione dell'artista che lo ha creato, ma sono consapevole che non tutti i prodotti che mi capita di vedere sono in effetti adatti ad un pubblico infantile - proprio come accade per i film al cinema - e una regolamentazione è necessaria......

Bruce: E' molto complesso. Non sono contro l'idea di un rating system in sé, quanto piuttosto alla burocrazia che ci sta dietro. Credo nell'autocensura, nel buon senso dei programmatori, e so che chi acquista i nostri giochi sa cosa ci troverà dentro. Penso che nessuno meglio del programmatore del gioco possa giudicare se il contenuto del gioco è adatto o meno ad un certo pubblico, e l'idea che un altro lo decida per lui, ecco, mi fa pensare...

Arnie: Sono d'accordo: c'è il rischio che un'autorità esterna possa diventare un "controllore supremo" che valuta in maniera inappellabile il contenuto dei videogiochi. L'idea dell'autoregolamentazione mi sembra più democratica. Per fare un esempio, fino ad oggi la Nintendo ha seguito un proprio codice di autocensura che tutte le software house hanno sempre rispettato (ma anche la grande "N" sta sviluppando un rating system, vedi SC2, ndt). E penso che sia giusto, dal momento che la Nintendo sviluppa prodotti per un audience di età compresa tra gli 8 e i 12 anni. Mi sembra meno corretto porre aprioristicamente limitazioni per giochi invece indirizzati ad un pubblico di adulti... A questo proposito, cosa avete intenzione di fare voi alla 3DO?

Jim: Sono d'accordo con te. Noi alla 3DO crediamo nella libertà di espressione, non vogliamo porre freni a nessuno. Crediamo nel primo emendamento (della Costituzione Americana, ndt), e crediamo che sia necessario garantire la massima libertà possibile ad un settore ancora relativamente poco sviluppato come quello del multimedia. Allo stesso tempo siamo consapevoli del fatto che con la tecnologia attuale è possibile fare cose sullo schermo - film digitalizzati, grafica ultra-realistica - che possono risultare alla fine non adatte a tutti. Il Full Motion Video della 3DO, ad esempio, è quanto di più analogo al VHS ci sia oggi in circolazione. Come esiste un rating system per le videocassette e per i film, penso che anche i giochi della nuova generazione andranno in qualche modo considerati come opere cinematografiche interattive suscettibili di regolamentazione. Per questo motivo riteniamo che un rating system sia la via giusta da seguire, e per questo lo abbiamo annunciato proprio durante il CES di Las Vegas.

Arnie: Molto interessante... E adesso una domanda assai gettonata: quale pensate che sarà il sistema videoludico del 1994, la macchina che ci farà divertire nei prossimi mesi e che ci porterà sani e salvi al 1995?

John: Escludo che i successi raggiunti nel mercato console (e mi riferisco sia all'hardware che al software) saranno bissati il prossimo Natale e nel corso del 1994. Sono certo che gli utenti hanno visto già abbastanza per i sistemi a 16-bit sul mercato e siano pronti per il grande salto verso i 32-bit. Ovviamente il mercato Sega e Nintendo rimarrà dominante nei prossimi dodici mesi, ma emergeranno come potenziali market-leader nuove macchine. Tra tutte penso che la 3DO sia quella meglio piazzata: centinaia di progetti sono in fase di sviluppo, i primi grandi titoli cominciano ad arrivare e le nuove macchine non saranno lanciate

NEWS NETWORK

che sul finire del 1994 (Sony PS-X, Sega Saturn, tra le altre, ndt) e quindi la 3DO ha un enorme vantaggio sui potenziali concorrenti. Insieme alla 3DO vedo un'annata d'oro per i PC CD-ROM...

Bruce: Penso che il mercato PC non abbia raggiunto ancora nemmeno la metà del suo potenziale, e sono scettico sul futuro di macchine come 3DO e affini. Penso che i PC, con l'aggiunta di un CD-ROM, domineranno il mercato in questo 1994. Questo perché le famiglie vogliono un computer, un word processor, qualche enciclopedia digitale e un sacco di giochi, e i PC possono offrire tutte queste cose, a differenza delle console a 32-bit che oggi come oggi si limitano ad emulare il videoregistratore. Non hanno ancora trovato la loro identità. Occorre capire cosa si cerca veramente. Inoltre, vorrei far notare un atteggiamento abbastanza contraddittorio che ho osservato negli ultimi tempi. Tutti si aspettano piattaforme e sistemi digitali capaci di gestire una tecnologia sofisticatissima che, nello stesso tempo, siano immediatamente accessibili alla massa... Ho i miei dubbi. Non penso che sia possibile premere un tasto di un joypad per fare dodicimila operazioni in un secondo, tipo mandare un fax, videogiocare, scrivere una relazione e, allo stesso tempo, che so, stampare una lettera, come tutti promettono. Suvvia, chi cerchiamo di prendere in giro? Guardate i telecomandi dei VHS attuali: sono vere e proprie tastiere, hanno migliaia di tasti, nessuno li usa né li sa usare... Questo perché non è facile - o forse possibile - avere a disposizione un sistema molto potente regolato da un'interfaccia-utente semplice da usare. E' un'utopia. Per questo penso che i computer siano molto più flessibili, da questo punto di vista. Certo, 3DO e macchine analoghe possono gestire un numero di dati e di immagini superiori ad ogni PC, ma finché non sarà creata un'interfaccia che permetta di fare quello che oggi i PC fanno tranquillamente, saranno i computer il vero sinonimo di multimedia...

Arnie: Due anni fa il mercato si è spostato in maniera rapida ed indolore dagli 8 ai 16-bit. Adesso sul mercato sono uscite macchine come 3DO, Jaguar, CD-i, Amiga CD-32, e alla fine dell'anno avremo il Saturn della Sega, la console Nintendo, quella della Sony, e diverse altre (NEC, SNK, ndt). Secondo gli analisti sarà un passo obbligato ed altrettanto indolore, ma comincio veramente a chiedermi se gli utenti siano pronti ad un nuovo salto. Chi ha cominciato con un NES, per poi passare ad un MD o a un SNES, secondo voi è veramente disposto a mollare tutto per un'altra console? Insomma, la tecnologia è qualcosa di fantastico, ma da sola basta a catturare il pubblico?

Jim: Vorrei prima chiarire a Bruce che il PC o il Mac e la 3DO non si escludono: sarà possibile utilizzare il software 3DO anche su PC, dal momento che la nostra tecnologia è in vendita e presto saranno disponibili schede aggiuntive per computer che li renderanno compatibili con la nostra macchina. Inoltre potremmo benissimo commercializzare una tastiera per 3DO e avremmo un computer molto più potente degli attuali sistemi e che costa meno della metà. Per tornare alla tua domanda, Arnie, penso che ci sia una grande attesa per ciò che il mercato può offrire oggi. Esistono sistemi interattivi che sono in grado di fare cose che fino a poco tempo fa erano pura fantascienza. Penso anche che gli utenti si stiano stufati di acquistare una macchina a 8-bit, comprare un sacco di giochi e poi metterla nell'angolo e ricominciare da capo con un 16-bit. E' un concetto superato. Quello che stiamo cercando di fare noi della 3DO è creare una macchina che diventi uno standard, il VHS dei videogiochi: una volta che uno lo ha acquistato non ha bisogno di cambiarlo ogni due anni... (altre risate dal pubblico).

Bruce: Quello che forse nessuno ha ancora messo in evidenza, qui, è il cosiddetto "fenomeno del nuovo", ovvero del desiderio sfrenato che ha la gente di comprare le novità. Non so se capite esattamente cosa intendo: voglio dire che appena qualcosa salta fuori subito la stampa del settore si esalta a dismisura e dimentica di colpo tutto quello che ha elogiato quattro secondi prima. E così i consumatori sono sempre pronti a gettarsi sulle nuove macchine appena escono nei negozi. E' un po' come nel settore audio: un gruppo rock di successo fa un disco nuovo. Tutti si buttano a comprare il CD che entra in classifica, poi, dopo un po' scende e scompare. Il CD acquistato rimane sullo scaffale. Lo riascolteremmo volentieri, ci era piaciuto, ma siamo troppo presi dall'acquisto di qualche disco nuovo. Ma adesso si corre il rischio di confondere troppo il consumatore lanciando troppi sistemi allo stesso tempo. E soprattutto sistemi costosi, che lo trattengono dal comprarli. Non si può pretendere che un ragazzino cambi PC ogni anno, solo perché il suo compagno di scuola si è preso un Pentium e lui ha ancora un 486. E' successo lo stesso con le macchine, ed oggi la gente che fa? Compra auto usate (in America è una pratica molto più diffusa che da noi, dove comunque il mercato dell'usato ha un fatturato pari al doppio di quello ufficiale, ndt).

Arnie: E tu che sei direttamente coinvolto nel settore multimedia ed intrattenimento elettronico, pensi che sia realistica la possibilità di un passaggio di massa ad un sistema a 32/64-bit già nel '94? Gli utenti saranno disposti a spendere altri 500 dollari almeno semplicemente per "stare dietro alla tecnologia"?

Al Nielsen: Sono perfettamente d'accordo con Bruce. I consumatori sono sempre alla ricerca di qualcosa di nuovo, ma allo stesso tempo va segnalato che è molto facile confondersi in un mercato caotico come questo e per certi versi incomprensibile anche per i cosiddetti "esperti". Oggi tutti si chiedono "che cosa devo comprare?", e nessuno in effetti lo sa.

Nessuno vuole comprare un pezzo di hardware, quanto piuttosto l'esperienza che quel pezzo di hardware è in grado di suscitare. Il nome del gioco è il gioco stesso (the name of the game, is the game, ndt). I consumatori comprano solo quei giochi che rappresentano un vero ed effettivo passo in avanti rispetto a quello che hanno già in cameretta. Il



La quadratura del cerchio: un CD e la sua custodia...

problema attuale è che con le numerose piattaforme che stanno uscendo e che sono già uscite sul mercato, il consumatore non è sempre in grado di scegliere. Il prezzo è un fattore molto impor-



64 bit? Hmm...

tante, se non decisivo. La Nintendo ha comunicato che le vendite del Super Nintendo sono praticamente raddoppiate quando il prezzo della console è scesa da 199 a 149 dollari. Per la Sega è stato lo stesso: il prezzo del Megadrive è calato da 189 a 149 fino a 129 e, parallelamente, le vendite sono cresciute notevolmente. C'è un mercato di massa là fuori. E se si vuole conquistarlo, lo si può fare solo con prezzi di massa. Facciamo un paragone. Nel 1977, l'Atari 2600 veniva venduto con successo a 149 dollari e oggi il Sega Megadrive vende a 129 dollari e i tassi di inflazione non sono certamente diminuiti con il passare degli anni, anzi... Quello che voglio dire è che, mentre la qualità è cresciuta in maniera esponenziale, i prezzi delle macchine di successo sono rimasti pressoché invariati e lo resteranno anche negli anni a venire. Lanciando una nuova piattaforma ludica ad un prezzo elevato si conquistano solo gli "early-adopters", i fanatici della tecnologia, gli innovatori, ma da soli certo non bastano perché la macchina abbia successo. Dicono che il 14% delle famiglie americane appartiene alla fascia degli innovatori, ma quanti di loro spenderebbero tanti soldi per una macchina che potrebbe rivelarsi un flop? E non dimentichiamo che stiamo parlando di 5-6 nuove console, non di un solo sistema... E' tutto da vedere. Le software house possono fare moltissimo con giochi di richiamo, con "killer applications", ma sono le case hardware che devono impegnarsi a lanciare la propria piattaforma in maniera aggressiva, con prezzi competitivi. Soprattutto devono smetterla di fare promesse per domani, quanto invece dare certezze oggi.

Arnie: Mercato di massa, esatto... L'audience del divertimento elettronico è aumentata in maniera esponenziale negli ultimi anni e la crescita non accenna a stabilizzarsi. Questo mi fa pensare che nei prossimi anni dovremo vedere una serie di prodotti che saranno in grado di soddisfare delle platee molto più vaste di quelle attuali. Pensate che la tecnologia sia già in grado di farlo? Cosa possono fare gli sviluppatori perché i titoli vendano milioni di copie in maniera sistematica, come i dischi o i film?

Jim: Ritengo che grazie alle possibilità offerte dal Full Motion Video sarà possibile catturare audience sempre più vaste. Il FMV offre una qualità delle immagini paragonabili a quelle del videoregistratore e ciò avrà un grande impatto anche su coloro che non avrebbero mai pensato di passare una serata a giocare, invece di guardare la televisione. Tutto - grafica, sonoro, giocabilità - dovrà diventare il più realistico possibile. Tutti sogni che solo macchine più potenti degli attuali 32-bit saranno in grado di trasformare i realtà.

John: Quello di cui siamo veramente convinti alla Crystal Dynamics è che la parola chiave sia creare grandi giochi. Non solo stupefacenti dal punto di vista grafico e sonoro, ma anche immensamente giocabili. Se devo essere sincero penso che tutti i videogiochi più originali siano già disponibili da tempo per macchine anche poco sofisticate. Ma ritengo che tutto sia migliorabile. Stiamo cercando di perfezionare la grafica e il sonoro dei giochi più originali, rendendoli ancora più giocabili e coinvolgenti. Il 3DO, ad esempio, ha tutte quelle potenzialità che i nostri artisti hanno atteso per anni. Oggi possono creare videogiochi che nessuno poteva immaginare solo un due o tre anni fa, ad esempio. Per questo la prima cosa che noterete dei nostri prodotti, è una grafica e un sonoro eccezionali. Ma dietro c'è anche una grande giocabilità, un grande gameplay. Sono indispensabili.

Bruce: Grafica spettacolare e giocabilità sono certamente gli ingredienti più importanti per realizzare grandi giochi. Ma non bastano. Aggiungerei una buona interfaccia utente. I giocatori vogliono essere coinvolti in prima persona in un mondo creato dal computer. Bisogna fare di tutto perché la parola "interattivo" non resti solo una grande illusione. E' un po' come nei film: non bastano solo gli effetti speciali, ma chi guarda deve sentirsi veramente parte del film: deve ridere e piangere a seconda di ciò che avviene sullo schermo. Inoltre è necessario che i tempi di accesso degli attuali sistemi CD-ROM vengano ridotti al minimo. Nessuno ha la pazienza di aspettare due minuti tra una scena e l'altra di un gioco.

Al: E' necessario stabilire un obiettivo, una meta. E far sì che sviluppatori e consumatori puntino verso la medesima. Spesso avviene il contrario. Troppe volte si è scommesso solo sulla tecnologia per vendere un sistema. Da sola non basta. Oggi l'obiettivo è coinvolgere anche chi oggi non pensa ai videogiochi. Tornando ancora al 1977: il business videoludico era appena nato e i primi videogiocatori erano per lo più giovanissimi. Nel 1983, quando è uscito il primo 8-bit, i giocatori avevano un'età compresa tra i 6 e gli 11 anni. Diventati adolescenti, hanno smesso di comprare console per cercare esperienze più coinvolgenti nelle sale giochi. Adulti, hanno lasciato del tutto l'universo dei videogiochi. Solo alcune categorie di videogiochi oggi attraggono "i grandi", e sono le simulazioni sportive. Guardate i dati relativi alle vendite delle console a 16-bit: qualcosa come il 30% dei consumatori sono considerati adulti. Gente che non aveva mai giocato prima. La crescita maggiore si segnala tra i teenager, ma sono gli adulti a costituire un mercato potenzialmente vergine. La sfida oggi è coinvolgerli, e assieme a loro anche le ragazze, lontane per antonomasia dal concetto stesso di divertimento elettronico. Oggi mi chiedo: "E' possibile convincere chi non sa nemmeno cosa sia una console a comprarne una?". Penso di sì, e non solo con i videogiochi, ma anche con l'edutainment (prodotti di intrattenimento a fini didattici, ndt) , in netta crescita negli ultimi anni. Bisogna investigare quali settori, quali categorie di videogiochi sono veramente in grado di creare un business, di fare mercato. Pac-Man, sul finire degli anni '70 non era un hippie, ma una simpatica sfera gialla, e nonostante questo ha conquistato l'intera generazione dei "figli dei fiori". Ha costituito da solo un'intera categoria, quella dei giochi a labirinto. E nel corso dell'evoluzione videoludica nuovi generi hanno coinvolto un numero sempre maggiore di fan.

Arnie: Nel 1993 il settore dei videogiochi sportivi è veramente esploso. Il 40% delle vendite totali di videogiochi erano simulazio-



ni sportive. Quale genere sarà dominante nel settore nel '94 e nel '95?

Jim: I giochi sportivi saranno ancora un ottimo investimento per le software house, insieme alle simulazioni di ogni tipo.

John: Simulazioni e sport, concordo.

Bruce: Giochi sportivi e realtà virtuale. Grazie alle nuove tecnologie sarà finalmente possibile sviluppare i giochi che abbiamo considerato per anni imminenti.

Al: Certamente i giochi sportivi, ma vedo in netta crescita anche le avventure grafiche per computer e console.

DOMANDE DAL PUBBLICO

Domanda: Il numero degli sviluppatori sta crescendo vertiginosamente: oltre alle software house tradizionali, e ai colossi hardware come Sega e Nintendo, oggi assistiamo all'entrata in scena anche di enormi conglomerati (come Fox e Viacom, vedi news, ndt) fino ad oggi non direttamente coinvolti nel settore dello sviluppo di videogiochi. Chi deciderà la direzione del software nel '94 e nel '95?

Al: Ancora una volta, è necessario fare una precisazione. I nuovi colossi del divertimento elettronico che hanno deciso di sviluppare direttamente videogiochi anziché limitarsi passivamente a vendere le licenze a case esterne, avranno certamente un ruolo da protagonisti nei prossimi anni. Ma le compagnie hardware, come Sega, Nintendo e, prossimamente, Sony, conoscono le loro macchine meglio di nessun altro, quindi è lecito aspettarsi che le cose migliori le vedremo ancora da loro. Parlo ovviamente di giochi. Le software house tradizionali sopravviveranno solo con ottimi prodotti, altrimenti verranno assorbite da chi ha più soldi. Ma sostanzialmente c'è spazio per tutti.



Arnie: Bruce, come presidente di una software house di modeste dimensioni, ma di elevata qualità come la Access, quali sono i problemi più gravi che incontri nel mercato attuale? Mi riferisco anche ad ostacoli imposti dalla tecnologia, oltreché economici...

Bruce: Direi sostanzialmente due: la qualità dell'intrattenimento che siamo in grado di realizzare e i capitali necessari per intraprendere l'avventura nel settore dell'intrattenimento elettronico. I sistemi digitali impongono costanti miglioramenti in campo software. Un grande gioco oggi, domani è mediocre, perché i parametri cambiano costantemente. Inoltre, sono ormai lontanissimi i tempi pionieristici in cui bastava un po' di talento e tanta dedizione per farsi un nome. Oggi occorrono prima di tutto un sacco di soldi. Ho creato la Access con 25,000 dollari (poco più di 40 milioni di lire, ndt) nel 1982 e oggi mi costerebbe almeno un milione di dollari. Sebbene sia relativamente facile diventare uno sviluppatore, oggi è praticamente impossibile produrre giochi se non si hanno a disposizione capitali consistenti. I distributori e i publishers più agguerriti ti fagocitano senza che tu nemmeno te ne accorga. Ma è necessario combattere sempre in prima linea, con titoli sofisticati e competitivi, perché se perdi contatto con il gruppo che corre davanti agli altri, ti perdi, e se i consumatori non si ricordano di te e del tuo nome, non compreranno il tuo nuovo gioco anche se ha una buona qualità. Produciamo due o tre titoli all'anno, mentre altre software house pubblicano dieci volte tanto. E non potremmo fare di più perché i costi di investimento sono altissimi.

Domanda: Pensate che nei prossimi anni assisteremo ad un aumento dei giochi su licenza, oppure il loro numero rimarrà proporzionalmente immutato?

Jim: Penso che i giochi su licenza possano vendere solo quando veicolano un personaggio vincente. Non tutti sanno che l'80% del fatturato annuale che deriva dalle vendite dei videogiochi per Sega Megadrive è costituito da dieci titoli. Non di più. La maggior parte di questi dieci titoli sono tie-in, titoli su licenza. Un gioco del genere può far vendere un sacco di hardware, oltre che software, quindi questo tipo di investimenti aumenterà nei prossimi anni.

Al: Lo ripeto: the name of the game is the game. Prendete anche il personaggio più amato dai teen-agers e costruiteci attorno un gioco mediocre, beh, non venderete più di tanto. Sulla parete del mio ufficio, c'è una cartuccia incorniciata. Sulla confezione ci sono cinque prezzi. Il primo è 49.99 dollari. L'ultimo 1.99 dollaro. L'ho comprata con il 25% di sconto sull'ultimo prezzo. Quella cartuccia è ET (per Atari 2600, ndt). E' stato uno dei più grandi rip-off (bidoni, ndt) della storia dei videogiochi. Non si può imbrogliare il consumatore. La guardo ogni giorno, quando entro in ufficio. E la cartuccia mi ricorda che non basta prendere una licenza e stamparla su una confezione per fare un grande gioco e per fare un sacco di soldi. Oggi la tecnologia è notevolmente migliorata, ma la regola vale ancora. E dirò di più, non basta fare grandi giochi, ma occorre rendere il personaggio che si muove sullo schermo il più umano possibile. Un gioco non è un film: un gioco va giocato. Non è fondamentale che sia identico al film da cui si ispira, ma che sia realmente giocabile, che sia divertente giocarlo. Inoltre, se è vero che i tie-in sono molto venduti vorrei ricordare che i personaggi più famosi dei videogiochi sono Mario e Sonic. Nessuno li conosceva prima che diventassero delle star videoludiche, e lo sono diventate solo grazie a grandi giochi. Certo, un gioco su licenza si appoggia alla popolarità di un personaggio di successo, e ciò facilita le cose, ma non basta assolutamente...

Basta la faccia di questo belloccio per fare un gioco di successo? Se lo chiede Al Nielsen della Viacom.

Ha conquistato una generazione di hippie e non ha mai fumato nemmeno uno spinello... Però le pillole, quelle a fiumi...

Arnie: Ultima domanda: se poteste cambiare con un colpo di bacchetta l'industria del divertimento elettronico, cosa fareste?

Jim: Creerei uno standard per il multimedia.

John: Idem come sopra.

Bruce: Io invece... Ecco, stabilirei uno standard (risate).

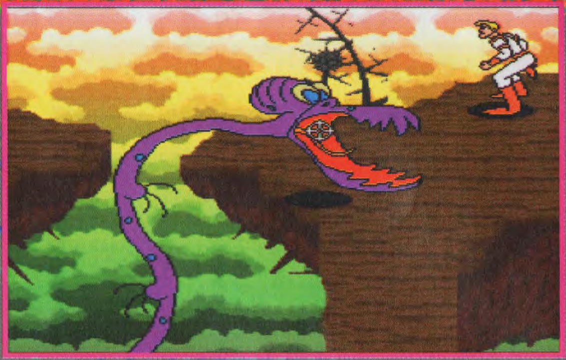
Al: La competizione serve al mercato, però... Datemi uno standard!

Jim: Vorrei dire un'ultima cosa. Quello che tutti riconosciamo della nostra società è che la competizione è una gran bella cosa, ti impone di migliorare costantemente il tuo prodotto prima che il tuo avversario lo faccia al tuo posto. Da questo punto di vista, uno standard è una sorta di limitazione al potere di espressione di un individuo. Quindi sì agli standard, ma attenzione: possono portare a un appiattimento della qualità e imbavagliare il progresso.

SPAC

PREVIEW

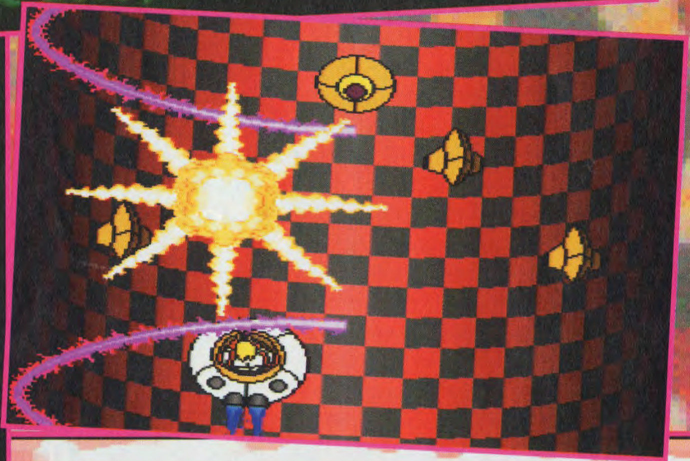


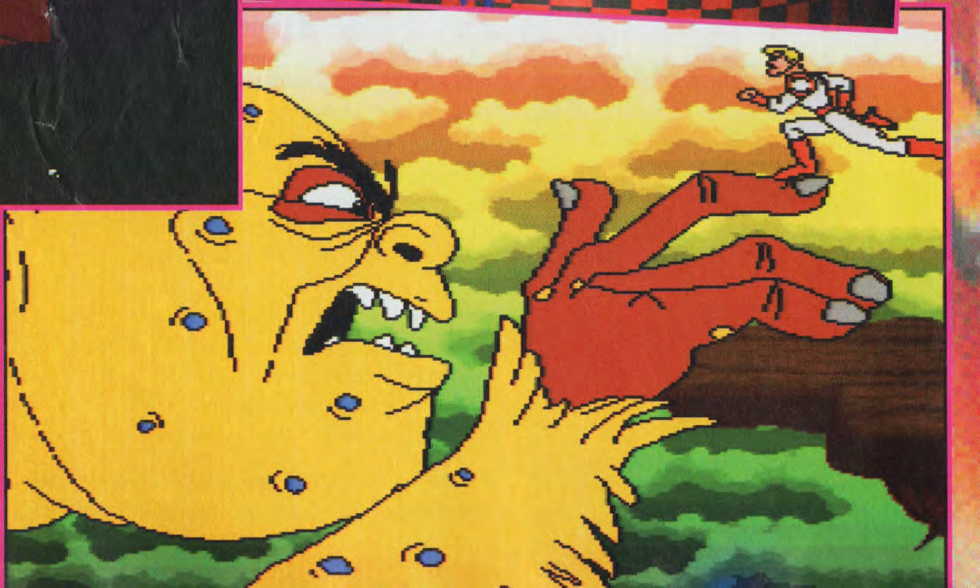


EHI RAGAZZI, SIAMO QUI!!! Posate un attimo i vostri occhi su queste brevi righe di preview. Lo so... lo so che queste immagini da cartoni animati vi attraggono molto soprattutto perché la grafica ha diciamo il ruolo predominante in giochi di questo genere, ma soprattutto quando si tratta di uno dei giochi al





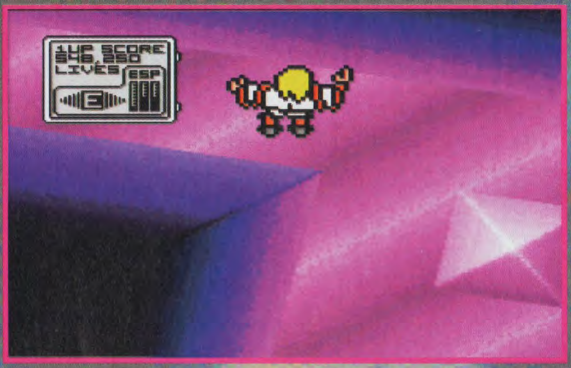


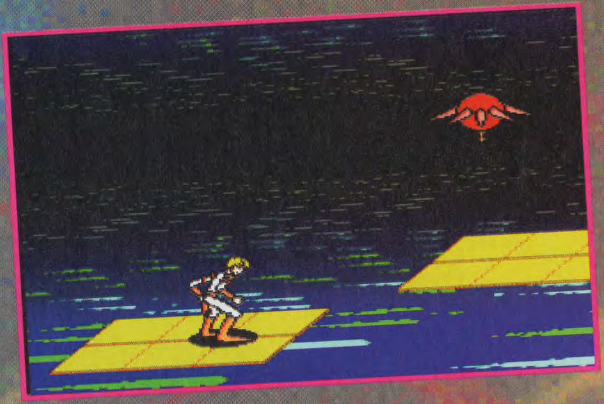




laser più famosi e divertenti degli ultimi anni: **Space Ace**. Adesso che ho attratto la vostra attenzione vi vorrei però dare alcuni dettagli di anticipazione: i

E ACE







disegnatori hanno sicuramente fatto un ottimo lavoro e dalle immagini che vi pubblichiamo la cosa risulta abbastanza evidente. Fortunatamente in redazione abbiamo anche avuto la possibilità di visionare un demo giocabile e questo ci ha fatto rendere conto che anche la giocabilità viene resa anche molto elevata, soprattutto dal fatto di aver miscelato nel gioco 25 livelli di animazioni fedeli alla versione laser ma anche con elementi di sparatutto interattivo, il che significa molta giocabilità in più rispetto alla versione col raggio distruttivo più famoso della fantascienza (questa era per allungare il brodo, non fateci caso - NdPaolo). Naturalmente avrete tutta la descrizione e spiegazione di questa versione per SNES distribuita dalla Empire nel prossimo numero, per ora gustatevi queste foto e non sbavate troppo sul foglio.

SPACE ACE

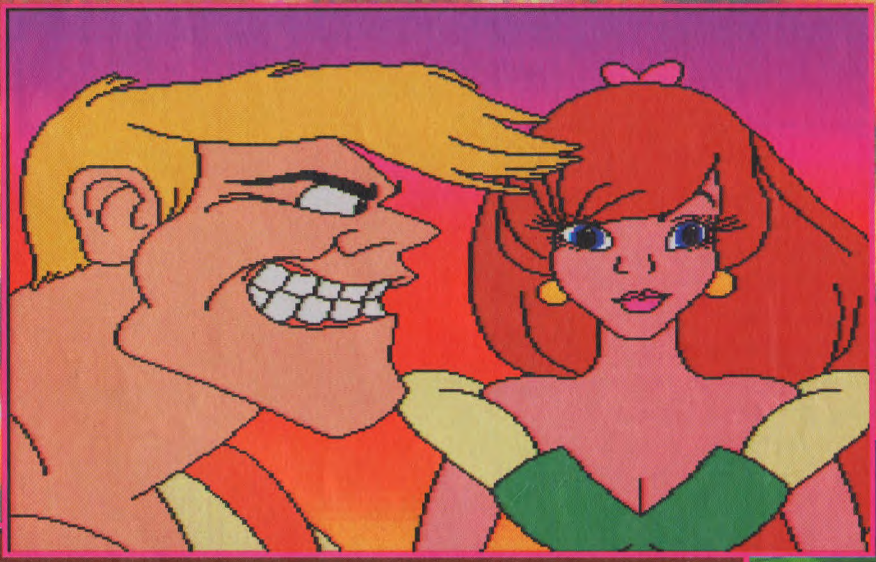
CASA
EMPIRE

DATA DI USCITA
APRILE

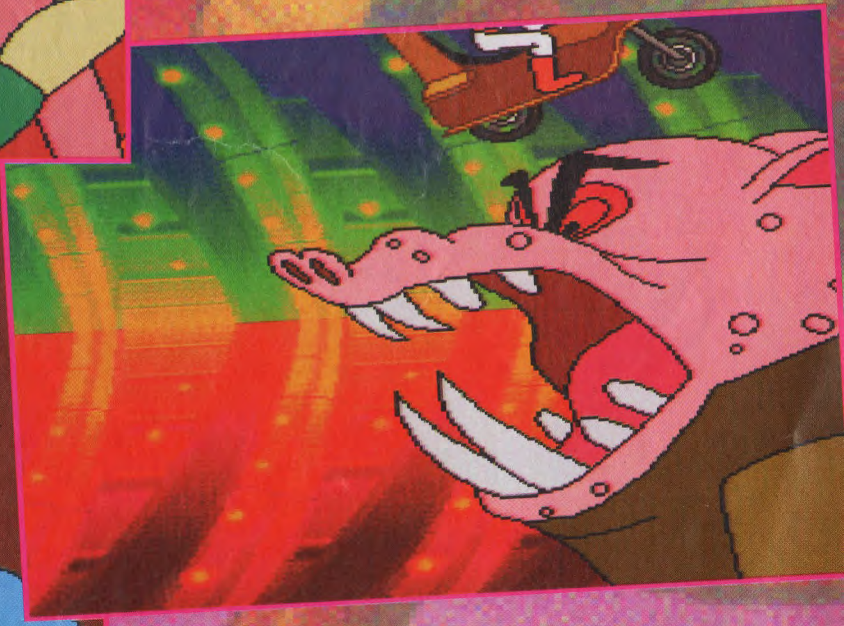
GENERE
AZIONE

MACCHINA











LEMMINGS II
THE TRIBES

PREVIEW

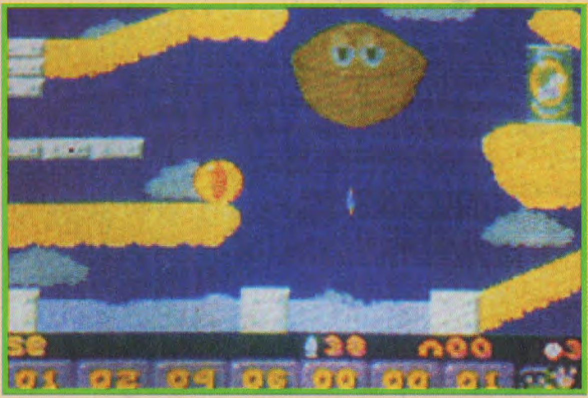


LEMMINGS II: THE TRIBES

CASA	ACCLAIM
DATA DI USCITA	APRILE
GENERE	ROMPICAPO

MACCHINA

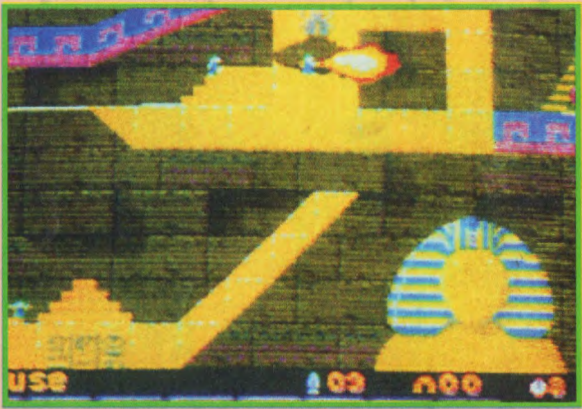




Ultimamente, grazie alla loro popolarità, i Lemmings stanno praticamente invadendo ogni angolo della terra. Il loro proliferare sta però per concludersi in quanto una terribile "maledizione" si sta per abbattere sulle loro piccole testoline. L'esecutore di questa strage è per noi sconosciuto



ma fortunatamente sappiamo il modo per poter liberare i nostri piccoli amici dalla loro scomparsa. Nell'isola in cui nacquero i Lemmings è nascosto un magico talismano che diversi anni fa venne rotto in vari pezzi e dato ad ogni tribù distribuita nelle varie parti dell'isola. La leggenda dice che una volta ricomposto il magico talismano si sarebbe riusciti ad eludere la tremenda maledizione. Sfortunatamente Alas, il Lemming a cui era stata affidata la custodia dei pezzi del talismano ha perso stupidamente i suoi componenti e noi dobbiamo aiutare le tribù dei Lemmings a ritrovarli attraverso nuovi e spericolati livelli di gioco disposti nelle varie parti dell'isola. Dando uno sguardo a queste immagini pervenuteci in redazione sembra che **Lemmings II** per SNES non deluderà le aspettative dei fans di questo divertentissimo gioco: sul prossimo numero di Super Console tutti i dettagli e le modalità d'uso.











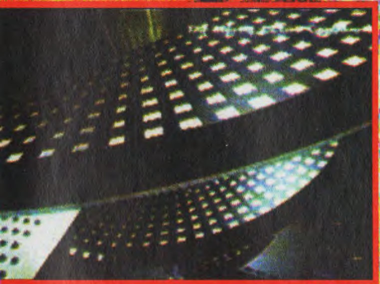
PROJECT REALITY: BIG IN JAPAN

Dopo "Chi ha Ucciso Laura Palmer?", un altro, inquietante mistero sta catalizzando l'attenzione del mondo intero. La domanda che tutti oggi si pongono - dall'otaku hi-tech al lattaio di fiducia - verte su un unico, spinoso tema: "Il Project Reality, è veramente in fase di sviluppo oppure si tratta della solita burla Nintendo?". Orbene, Super Console vi rivela le ultimissime sul 64-bit che dovrebbe rivoluzionare il modo di intendere i videogames...

* Yamauchi scende in campo!
* La guerra dei chip
* Gameboy a colori resuscitato?
* Saturn: sarà standard?



La computergraphics a 250 dollari? Oggi è possibile!



Project Reality: la console più attesa dagli italiani (e da qualche alro miliardo di persone)

Primo fatto: un paio di anni fa circolava negli ambienti specializzati la voce che la Nintendo stesse lavorando ad un Gameboy a colori. Era un caso o la Sega aveva appena lanciato il Game Gear?Secondo fatto: durante la conferenza stampa tenuta da Peter Main, al CES di Chicago del 1991 fu annunciato ufficialmente che la grande "N" aveva stretto un accordo con il gigante olandese Philips per la creazione di un CD-ROM per SNES. Era un caso o la Sega era prossima a lanciare il Mega CD?

Sappiamo tutti come è andata finire: nessuno dei due prodotti è mai stato commercializzato: diciamo pure che la Nintendo ha adottato in entrambi i casi una tattica di disturbo: "se dico che commercializzerò presto qualcosa di più potente di quello che possono offrire adesso i miei avversari, i consumatori aspetteranno." A volte funziona.

E' quindi comprensibile l'atmosfera di scetticismo che aleggia sul cosiddetto Project Reality, la console a 64-bit che la Nintendo sta (o "starebbe") sviluppando con la Silicon Graphics. Le riviste del settore hanno subito definito il presunto progetto della Nintendo fittizio, inventato.

A complicare una situazione già complessa si è aggiunta la notizia - riportata da Internet, il più grande network informatico del mondo - del presunto divorzio tra la Nintendo e la Silicon Graphics. Nonostante la smentita di entrambe le società, ormai sono in molti a esternare i propri dubbi sul 64-bit Nintendo. Nel frattempo, James H. Clark, il tycoon della Silicon che ha reso possibile l'accordo tra il colosso giapponese e la società americana, ha lasciato la SGI per buttarsi nel neonato business della televisione interattiva.

Fine di un sogno? Probabilmente no. L'autorevole settimanale economico Businessweek ha dedicato ampio spazio allo sfogo di Hiroshi Yamauchi, fondatore e attuale presidente della Nintendo of Japan, furente con il cognato e direttore della filiale americana della grande "N", Minoru Arakawa. Secondo il sessantaseienne patriarca della Nintendo, i recenti successi della Sega sul mercato americano, dipenderebbero solo dall'incapacità organizzativa della divisione americana della Nintendo.

I dati parlano chiaro: nel 1992 la Nintendo gestiva il 60% del mercato hardware e software relativo alle console a 16-bit. Oggi la percentuale è scesa al 37%, divorata letteralmente dalla Sega.

Yamauchi sostiene che Arakawa fino ad oggi ha subito passivamente le provocazioni pubblicitarie delle Sega senza opporre la minima resistenza. In America, dove la pubblicità comparativa è permessa, la Sega ha picchiato veramente duro contro i rivali di sempre, fino al limite della diffamazione.

La risposta di Arakawa non si è fatta attendere: combatteremo la Sega sul suo stesso terreno: marketing e pubblicità. Arakawa promette che nel 1994 la Nintendo sarà più aggressiva che mai.

Yamauchi ha comunque confermato che la Nintendo ha qualche asso nella manica per stroncare la Sega, oltre ad un marketing bellicoso. Uno di questi è il Project Reality: la Nintendo assicura che le date di uscita saranno assolutamente rispettate. Una prima conferma delle affermazioni di Yamauchi arriva dal Giappone: pare infatti che la Nintendo abbia stretto un accordo segreto con NEC, Sharp e Toshiba, tre delle più importanti compagnie che producono chip. Esse forniranno i processori a 64-bit RISC che costituiranno il cuore del Project Reality. Il chip è stato progettato interamente dall'americana MIPS, una sussidiaria della Silicon Graphics. Fino ad oggi la maggior parte dei chip presenti nelle console Nintendo (a 8 e 16-bit) erano stati prodotti dalla giapponese Ricoh.

A proposito, lo sapevate che Steven Spielberg farà Jurassic Park 2?





Jurassic graphics!

Se leggete anche Mega Console saprete già che la NEC sta collaborando, come Hitachi, con la Sega al non-troppo-segreto progetto Saturn, del quale abbiamo parlato ampiamente sul numero 3 di Mega Console pubblicando le prime foto dei giochi.

Anche la Toshiba, dal canto suo, si appresta ad entrare nel mercato videoludico. Nei prossimi mesi, infatti, commercializzerà il proprio modello di 3DO al pari di Panasonic, AT&T e Sanyo.

Tra l'altro circola anche la notizia che la Sega abbia venduto a colossi nipponici come Hitachi, Yamaha, Victor la tecnologia di base del Saturn. Questo potrebbe significare che nelle intenzioni della Sega c'è quella di lanciare, al pari della 3DO non una semplice console ma un vero e proprio standard.

Sembra che la Argonaut stia sviluppando i primi titoli per Project Reality, che usciranno su cartucce dotate di chip ad alta densità.

La Nintendo ha inoltre acquistato una enorme quantità di chip NEC V800 chip a basso consumo. A cosa diavolo serviranno? Gameboy a colori? Io non ho detto niente...

ESCLUSIVO: CA PC

SLAM MASTERS



Console: Super NES
Casa: Capcom
Genere: Picchiaduro/Sportivo
Supporto: Cartuccia 24 o 32 Mbit
Giocatori: 1-4
Uscita: Aprile 1994

Saturday Night Slam Masters è uno dei titoli più attesi della prossima primavera. Giudicato come uno dei migliori coin-op del 1993, questa simulazione di wrestling arriva inaspettatamente con un carico di grafica e violenza digitale che fa gridare al miracolo.



Slam (Masters)!...Tattara, tattara... Let the Boys Be Boys! (Onyx)

Scordatevi tutti i wrestling della Acclaim, gente, questo promette veramente grandi cose. Potrete letteralmente massacrarvi sul ring a forza di colpi proibiti, mosse segrete, lanci di oggetti più o meno contundenti all'indirizzo degli avversari... **Tiger Man** al confronto è niente! **Slam Masters** include ben dieci lottatori, ciascuno dotato di caratteristiche proprie. King Rasta Mon, per esempio, è un tipo massiccio e muscoloso che ha vissuto la sua adolescenza nella giungla. Il tipo è asolutamente inseparabile da una simpatica scimmietta (che sia Mariangela? Fantozzi docet), che lo accompagna persino durante i combattimenti. Il canadese Jumbo Flap Jack, invece, è in grado di effettuare degli attacchi volanti veramente devastanti, anche per via della sua enorme panza.



La grande novità di **Slam Masters** consiste nella possibilità di giocare in quattro contemporaneamente, grazie all'apposito adattatore. Selezionando l'opzione **Team Battle Royal** potrete infatti coinvolgere tre vostri amici in estenuanti combattimenti.

Giudizio Morale: **3 Count Bout** (Neo Geo) può andare a farsi friggere!

Ok, io scelgo Titanic Tim, tu ti becchi Biff Slamkovich e li spacchiamo in due...

Dopo aver conquistato il mondo intero con la saga di Street Fighter 2, la più importante software house del mondo è oggi a una svolta: creare nuovi mercati, vincere nuove sfide, ma soprattutto confermare i prestigiosi risultati finora acquistti con una serie di titoli spettacolari: Slam Masters, King of Dragons, Knights of the Round, Super Street Fighter 2, Megaman Soccer e molti altri.

Un'ulteriore conferma che, anche in questo 1994, sarà il Super NES a dettare legge!

by Matteo Bittanti

FACT SHEET

Nome:	Capcom of America
Fondata:	1985
Quartier Generale:	Sunnyvale, California
Maggiore Successo:	Street Fighter 2 (e sequels)
Sviluppa per:	SNES, GB, NES, MD, MCD, PC ENGINE DUO. Prossimamente Sony PS-X, Sega Saturn e 3DO.
Presidente:	George Nakayama
Vice Presidente:	Joe Morici

UNA CHIACCHIERATA CON JOE MORICI

Joe Morici è il vice presidente della Capcom of America. Ha ormai dodici anni di esperienza alle spalle. Si è unito alla software house californiana nel 1985, poco dopo la sua fondazione. In precedenza ha lavorato per la Bally Advance, una compagnia di sviluppo di giochi da bar posseduta interamente dalla Bally Manufacturing (già, quelli di **Mortal Kombat**, ironia della sorte). Morici ha lavorato anche per la Universal, una delle società leader in America nel settore dell'intrattenimento. Anche grazie al suo prezioso e valido contributo, la Capcom oggi è diventata una software house che da sola può "fare il mercato", assicurare il successo a una console, trasformare semplici giochi in fenomeni di massa. La Capcom fino ad oggi è stata per lo più identificata con un gioco: **Street Fighter 2**. Ma solo i disattenti non si avvedono che questo cliché è destinato presto a vaporizzarsi. Lungi dal fossilizzarsi su un unico titolo, la Capcom sta lottando su tutti i fronti per emergere come vera dominatrice del settore videoludico. E sinora il mercato le ha dato ragione. Grazie all'accordo stretto qualche anno fa con la Disney, la software house di Sunnyvale è riuscita a conquistare i giovanissimi con grandi hit come **Mickey Mouse** o **Aladdin**; grazie alla serie di **Megaman**, poi, ha praticamente monopolizzato l'interesse dei fanatici dei platform di tutte le età e il lancio massiccio di RPG a cui assisteremo quest'anno sta infine a testimoniare la nuova sfida della Capcom: egemonizzare un ulteriore segmento del mercato... Sentiamo cosa ne pensa Joe a questo proposito...

Super Console: Esistono ancora "nicchie di mercato"? Qual è il settore del divertimento elettronico che, in ambito console, non è stato ancora pienamente sfruttato?

COM RULEZ!

KNIGHTS OF THE ROUND

Console: Super NES
Casa: Capcom
Genere: Slash'em Up
Supporto: Cartuccia
Giocatori: 1/2
Uscita: Fine Marzo





Un'altra eccezionale conversione da bar! Abbiamo dovuto aspettare ben due anni, ma ne è valsa la pena! **Knights of The Round** (I Cavalieri della Tavola Rotonda) è un fantasy game che ci riporta ai tempi di Merlino e Re Artù. Strutturato come uno slash'em up a scorrimento orizzontale, **Knights of the Round** ci permette di indossare le pesanti armature di Lancillotto e Parsifal ed intraprendere una mistica ricerca: quella del Santo Graal, di spielberghiana memoria...
Giudizio Morale: un **Golden Axe** all'ennesima potenza!





ALTRI PROGETTI



A marzo sarà finalmente commercializzato l'appetitoso **Mega Man Soccer** (vedi Super Console n°1), una simulazione calcistica da 12 Mbit che include tutti i personaggi del celebre platform. Per 1-2 giocatori. Sarebbe inoltre già in fase di sviluppo il seguito di **Mega Man X**, che dovrebbe uscire per la fine del 1994. Inoltre, come rivelato nello spazio Videocomics (pagina 18) la Capcom avrebbe l'intenzione di convertire per Super NES un altro coin-op di successo: **The Punisher**... Un anno d'oro per il 16-bit Nintendo, non vi pare?

Joe Morici: "Il segmento del mercato che riguarda i giochi di ruolo è ancora praticamente vergine ed offre incredibili possibilità. In America ci sono qualcosa come 12 milioni di fans degli RPG e il 33% di loro possiede una console. Non possiamo certo ignorare una fetta di mercato così consistente, e per questo intendiamo commercializzare in questo 1994 diversi giochi di ruolo. Il primo sarà **Eye of The Beholder**..."

SC: Cosa ci dici di Breath of Fire?

JM: "La versione inglese sarà commercializzata presto dalla Squaresoft. Noi puntiamo moltissimo su **Wizardry V**, che segnerà un nuovo standard. Sarà solo il primo di una serie di RPG interattivi che la Capcom supporterà massicciamente nel corso del 1994. Inoltre, grazie alla alleanza che abbiamo stretto con la

SUPER STREET FIGHTER 2

Alla domanda "Che cosa ci può dire di **Super Street Fighter 2** per SNES", Morici ha risposto con un esplicito "Next Question, please", il che testimonia che la Capcom non intende rivelare nemmeno il più piccolo dettaglio relativo ad una delle conversioni più attese degli ultimi tempi. Ma grazie alle nostre tentacolari fonti, abbiamo avuto la definitiva conferma che la versione per SNES uscirà verso la fine di giugno, come rivelato in esclusiva sul numero 1 di Super Console. Pare che la versione finale occuperà ben 32 Mbit. Non mollateci se volete saperne di più...

MEGAMAN X ON TV!

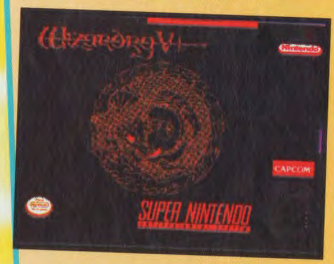
E' ufficiale! **Magaman X** sarà presto una serie animata che verrà trasmessa a partire dal prossimo settembre in America. Le animazioni saranno curate dalla Ruby-Spears, una vera istituzione in questo settore. "La creazione di Mega Man X, il cartone animato, è molto importante per noi - ha commentato il vicepresidente della Capcom, Morici - in quanto costituisce solo l'inizio per una serie di progetti che coinvolgono videogiochi e televisione che abbiamo in cantiere".

L'ANNO DEI GIOCHI DI RUOLO!

Come testimoniato da Joe Morici, la Capcom intende buttarsi anche nella realizzazione di giochi di ruolo per SNES in questo 1994, ed emergere come leader del settore insieme a Enix e Nintendo.



Verso la fine di marzo, potrete trovare nei migliori negozi **Eye of the Beholder**, un eccellente gioco di ruolo che coinvolge fino a 4 giocatori in rischiose ed emozionanti avventure nei sotterranei e nelle catacombe, il tutto nella migliore tradizione di **Dungeon Master**. Sempre nello stesso periodo un altro atteso gioco di ruolo, **Wizadry V** (8 Mbit), farà la sua trionfale apparizione. Si tratta della versione in lingua inglese di uno degli RPG giapponesi più popolari. Potrete creare un team di SEI avventurieri ed esplorare il tenebroso regno di Llygamyn, roccaforte delle forze del male. Il gioco include un numero abnorme di enigmi, formule magiche, armi ed armature... Insomma, dovrebbe soddisfare anche i palati più esigenti.



Ma il progetto senz'altro più massiccio è **D&D Tower of Doom**, che diverrà l'RPG da sala più sofisticato mai prodotto. Grazie alla collaborazione con la TSR, la Capcom sta sviluppando un gioco di ruolo che permette l'interazione simultanea a ben 4 giocatori. Sarà infatti possibile assumere le sembianze di un guerriero, di un elfo, di un chierico o un nano. La missione? Riportare la pace nella Repubblica di Darokin. Il gioco include ben 24 tecniche di attacco implementabili, una serie di armi e magie originali. Un nuovo fenomeno da sala giochi come **Street Fighter 2**? Solo uno speciale di Super Console potrà dirvelo!

TSR (*i creatori di Dungeons & Dragons, ndt*) speriamo di diventare presto leader dell'intero settore degli RPG. La loro esperienza e la nostra tecnica apriranno le porte per nuove esperienze videoludiche. In questo senso, il coin-op **Tower of Doom** (*vedi box, ndt*) lascerà definitivamente il segno".

SC: "Qual è la posizione della Capcom a proposito della violenza dei videogiochi? Ritenete necessario stabilire un rating system, oppure preferireste optare per un codice di autoregolamentazione basato sul buon senso e sul buon gusto?"

JM: "I giochi stanno diventando sempre più sofisticati, ed è necessario, per i leader del settore del divertimento elettronico, tutelare anche i più giovani, che spesso non sono in grado di comprendere esattamente che la violenza espressa da un videogioco è qualcosa che non va ripetuto nella realtà. In questo senso, ritengo che sia assolutamente fondamentale arrivare a stabilire un rating system al più presto. Fortunatamente la Nintendo si sta muovendo in questa direzione, e noi con lei"

SC: Qual è stato il vostro gioco di maggior successo in questo 1993 appena concluso?

"**Aladdin**, certamente. Ha magnetizzato l'attenzione di milioni di fan del film d'animazione della Disney. Il videogioco aveva tutta l'azione del film e tutte le potenzialità per totalizzare un numero incredibile di copie. Fino ad esso le vendite sono addirittura superiori a quello che ci aspettavamo!"

E se ora volete conoscere quelli che saranno gli hit Capcom del 1994, beh, continuate a leggere!

VIDEOGRAFIA

1988: **Street Fighter** (coin-op)
Include Ryu, Ken e Sagat come uno dei boss finali. La pulsantiera aveva 6 bottoni.

1988: **Street Fighter** (Conversioni home computer)
PC, Amiga, Atari ST, C64/128

Settembre 1990: **Street Fighter 2010** (NES)
E' un divertissement della Capcom, non strettamente connesso alla serie di SF. Include tuttavia Ken.

Marzo 1991: **Street Fighter 2** (coin-op)

Aprile 1992: **Street Fighter 2 Champion Edition** (coin-op)

Luglio 1992: **Street Fighter 2** (SNES, 16 Mbit)

Novembre 1992: **Turbo SF2 Champion Edition Hyper Fighting** (coin-op)

Agosto 1993: **Street Fighter 2 Turbo** (SNES, 20 Mbit)

Settembre 1993: **Street Fighter 2 Champion Edition** (PC Engine, 24 Mbit)

Settembre 1993: **Street Fighter 2 Special Champion Edition** (MD, 24 Mbit)

Ottobre 1993: **Super Street Fighter II** (coin-op)

PCOM RULEZ!

KING OF THE DRAGONS





Console: Super NES
Casa: Capcom
Genere: Slash'em Up
Supporto: Cartuccia
Giocatori: 1-2
Uscita: Marzo

King of Dragons è un altro celebre successo da sala giochi, molto simile, in quanto a struttura e gameplay a **Knights of the Round**. In **King of Dragons** dovrete affrontare il malefico dragone rosso Gildriss che ha portato morte e distruzione nel pacifico Nothern Castle e rapito un numero imprecisato di innocenti dai villaggi vicini per ridurli a spiedini. E' evidente che lo scopo del gioco è unirsi al macabro banchetto e... No, scherziamo: l'obiettivo è evidentemente liberare i tapini prima che finiscano sulla brace. **King of Dragons** vi offre la possibilità di scegliere tra ben 5 eroici cavalieri, ognuno dotato di capacità e caratteristiche individuali.





Sin dal primo livello verrete immediatamente coinvolti in una serie di combattimenti all'ultimo sangue con le orde sataniche di Gildriss. Negli scontri potrete fare uso di armi assai varie (alabarde, balestre, mazze ferrate etc.), nonché magie e sortilegi.

Sul vostro cammino potrete inoltre trovare tesori e armature più resistenti di quella che indosserete all'inizio della missione. Direi che butta benissimo, no?

<u>Giudizio Morale</u>: Quando **Final Fight** incontra **Ghosts & Goblins**!



STREET FIGHTER 2 MANIA

* **Street Fighter 2** e la **Champion Edition** sono stati giudicati i migliori giochi dell'anno (rispettivamente il '91 e il '92) dall'AMOA (Amusement and Music Operator's Association).

* Oltre 100, 000 cabinati di **SF2**, **SF2CE** e **Super Street Fighter 2** sono stati venduti in tutta America (un gioco di successo in genere viene distribuito in un numero di copie compreso tra 3,000 e 5,000!)

* Sapete a quanto ammontano gli incassi relativi alla serie coin-op di **SF2**? Mezzo miliardo di dollari!

* **Street Fighter 2** è stato il gioco per SNES più venduto del 1992: 8 milioni di copie vendute tra America e Giappone.

* **Street Fighter 2 Turbo** ha venduto oltre un milione di copie nel primo mese di commercializzazione, superando tutti i concorrenti in proporzione di due a uno.

SKYBL

REVIEW



Isola, penisola, atollo, arcipelago? Mai capito niente di geografia...

Toh, che novità: il solito cattivone ha rapito la solita fanciulla facendo andare su tutte le furie il solito eroe che, come accade di solito, ha deciso di affrontare il solito viaggio, fra i soliti pericoli per salvarla, come al solito. Come avrete capito in Skyblazer non si sono sprecati troppo per inventare una trama originale. In effetti non hanno tutti i torti, quel che conta è il gioco, non la



Mi avete proprio fatto inc...



Modestamente, guardo i nemici dall'alto del mio piedistallo..



Non faccia così, signor Minotauro!



COMMENTO



Skyblazer non ha certo nell'originalità il suo punto di forza. Le prime partite tutto sa di già visto. Proseguendo però si incomincia ad apprezzare la raffinatezza e la cura dei particolari che sono state usate dai programmatori. La grafica, per definirla con un termine solo, è nitida. Non particolarmente originale ma realizzata con gran cura. Gli scenari sono veramente molto vari e mai il gioco risulta essere ripetitivo e noioso. Anche le musiche sono ben fatte e rendono particolarmente tesa l'atmosfera del gioco. Fa piacere vedere un gioco come questo perché dimostra che, anche sfruttando uno schema di base trito e ritrito, è ancora possibile realizzare qualcosa di divertente ed avvincente. Ce ne dovrebbero essere di più di giochi realizzati con questa cura!

Marco



Vedo tutto da quassù!

AZER

FACTOTUM

Il vostro personaggio è in grado di fare diverse cose. Nel corso del suo viaggio, oltre a camminare e combattere, si troverà a volare, arrampicarsi sui muri, scivolare sul ghiaccio e perfino nuotare. Dovrete essere svelti ad abituarvi subito alle nuove situazione se non volete finire male. I nemici non stanno certo lì ad aspettare i vostri comodi! La maggior parte degli schermi di Skyblazer è a scorrimento orizzontale. Alcuni però, come lo schermo bonus, utilizzano nientemeno che una visuale in tre dimensioni. In più vi beccherete un remake di Nebulus di fama amighista, con una torre rotante al centro dello schermo e voi che saltate verso l'alto su piattaforme fisse, mobili, a intermittenza e a volte anche letali! Non manca neppure uno schermo a scorrimento obbligato che non lascia spazio alle soste (per la precisione è quello in cui volerete). Insomma, ci sono pochi dubbi sul fatto che Skyblazer sia uno tra i giochi più vari visti da tanto tempo sul Super Nes.



Beh, cos'ha da guardare il mostro? Mai visto il protagonista di un videogioco?

storiellina che ci sta dietro. Lasciando da parte queste discussioni, il gioco in questione è un tipico gioco di combattimento con ambientazione fantasy orientaleggiante. Dovrete attraversare i numerosi territori di cui è composta la regione in cui vi trovate, ognuno caratterizzato da particolari situazioni e nemici. Incontrerete cascate, muri che si muovono, piogge torrenziali, insomma un bel numero di situazioni diverse. Quando morirete potrete ricominciare dall'ultimo livello finito grazie ad un simpaticissimo sistema di codici che somiglia al tabellone della ruota della fortuna, con un vecchio saggio a far la parte di Mike Bongiorno (a Delbià, ma che trasmissioni vedi? - NdPaolo). Avrete intuito che non è proprio originalissimo come gioco ma, prima di accantonarlo, andate a leggervi bene i commenti.



Le previsioni del tempo davano bello: vabbé, sfoghiamoci su quei bulbi oculari...



Guarda che non mi impressioni anche se ruoti col Modo 7!

COMMENTO



Dopo un paio di partite non ero molto impressionato da **Skyblazer** poi però mi sono reso conto che questo gioco aveva diversi punti in suo favore. Prima di tutto è realizzato in modo impeccabile: grafica, sonoro , controlli, nulla è stato lasciato al caso e studiato nei minimi dettagli. Bisogna poi dire che è molto vario e che non vi stancherete presto di giocarlo. Certo non siamo davanti ad un gioco "definitivo" che condizionerà in futuro tutti i prodotti di questo genere, ma è comunque una cartuccia divertente, da tenere in seria considerazione se ne state cercando una di questo tipo.

Paolo



Dunque, peso dello sprite X costante di Miyamoto / numero dei nemici... sì, la piattaforma ce la fa a reggere...

SKYBLAZER



CASA
SONY
GENERE
AZIONE
DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE
VERSIONE
EUROPEA
NUMERO GIOCATORI
1

IL BUON NONNINO

Tra uno schema e l'altro avrete l'occasione di incontrare un vecchio e saggio mago: questo simpaticone vi darà, dopo che avrete battuto un mostro, un'arma che potrete utilizzare dallo schermo successivo. In questo modo potrete farvi una scorta di attacchi speciali che potrete intercambiare premendo il tasto R nel corso del gioco. Il vegliardo tornerà in scena anche quando sarete ormai morti, per darvi la password per poter ricominciare a giocare dal livello in cui siete passati a miglior vita. Eccovi nei dettagli alcune delle armi che il vecchio vi donerà:

ARCO DI ENERGIA - L'arma speciale di cui disponete sin dall'inizio; la terribile emanazione fa "strike" con interi gruppi di nemici.

VAMPATA DI ENERGIA - Questa non solo ha effetti devastanti quanto quella precedente, ma vi trascina con se. Molto utile anche quando bisogna raggiungere altezze inaccessibili: laddove non riuscireste ad arrivare col semplice salto, vi aggrappate a una parete, vi lanciate verso il punto inarrivabile e il gioco è fatto.

MEGASCARICA - Se la attivate, i nemici devono solo provarsi a toccarvi: la sedia elettrica al confronto fa il solletico.

COLPO QUADRUPLO - Attivatelo e dalla vostra armatura scaturiranno quattro colpi nelle quattro direzioni diagonali. Inutile dire che se qualche malcapitato si trova sulla traiettoria di tiro, si trasformerà in un angioletto poco dopo il contatto.



Ci mancava solo la pioggia! Giorno di m&!§@!

Aiuto! Cadoooooo...



Atlantide!



GRAFICA 85

▲ Realizzata ottimamente, molto varia e colorata. Particolarmente belli i fondali

SONORO 80

▲ Musica di accompagnamento veramente di atmosfera
▼ Effetti sonori un tantino irritanti e fin troppo alti rispetto alla musica

GIOCABILITÀ 82

▲ Fin dalla prima partita avrete la piena padronanza del personaggio e partirete subito col piede giusto
▼ Primi schemi un po' troppo facili

LONGEVITÀ 84

▲ Molto vario e con numerosi livelli. Vi terrà impegnati per diverso tempo

GLOBALE 82

Skyblazer non è per niente un gioco innovativo ma, nel suo genere, è uno dei migliori prodotti che mi sia capitato di vedere ultimamente

È IN EDICOLA

Modellismo PRATICO

Una straordinaria collana di monografie, una guida sicura alla risoluzione dei problemi posti dalla pratica di questo meraviglioso Hobby.



TITOLI DELLE MONOGRAFIE

1 • **MATERIALI E UTENSILI**
2 • **DIORAMI:** tecniche di base
3 • **AEROMODELLISMO STATICO:** tecniche di base
4 • **VEICOLI MILITARI:** montaggio e dettaglio
5 • **TECNICHE DI PITTURA:** generalità
6 • **VEICOLI CIVILI:** montaggio e dettaglio
7 • **FIGURINI E ANIMALI:** montaggio e colorazione
8 • **AEROMODELLISMO STATICO:** tecniche di media complessità
9 • **VEICOLI MILITARI:** colorazione
10 • **FIGURINI E ANIMALI:** trasformazione e modellazione
11 • **PITTURA:** tecniche miste
12 • **NAVI ANTICHE IN PLASTICA**
13 • **VEICOLI CIVILI:** tecniche avanzate
14 • **NAVI IN LEGNO:** tecniche di base
15 • **AEROMODELLISMO STATICO:** tecniche avanzate
16 • **VEICOLI MILITARI:** tecniche avanzate
17 • **DIORAMI:** tecniche di media complessità
18 • **TECNICHE DI PITTURA:** l'aerografo
19 • **NAVI IN LEGNO:** tecniche di media complessità
20 • **FIGURINI E ANIMALI:** colorazione con acrilici
21 • **NAVI IN LEGNO:** tecniche avanzate
22 • **NAVI MODERNE IN PLASTICA**
23 • **TECNICHE DI RIPRODUZIONE**
24 • **DIORAMI:**tecniche avanzate
25 • **NAVI SPAZIALI:** montaggio e colorazione
26 • **DIORAMI FANTASTICI**
27 • **FOTOGRAFIA :** tecniche di ripresa
28 • **NAVI SPAZIALI:** realizzazione in proprio
29 • **DIORAMI DI FANTASCIENZA**
30 • **AEROMODELLISMO R/C:** tecniche di base
31 • **MODELLISMO FERROVIARIO:** tecniche di base
32 • **NAVIMODELLISMO R/C:** tecniche di base
33 • **MODELLISMO FERROVIARIO:** strutture e paesaggi
34 • **AUTOMODELLISMO R/C:** tecniche di base
35 • **AEROMODELLISMO R/C:** radiocomandi
36 • **NAVIMODELLISMO R/C:** montaggio e costruzione
37 • **MODELLISMO FERROVIARIO:** apparecchiature di comando
38 • **AUTOMODELLISMO R/C:** modelli con motore a scoppio
39 • **AEROMODELLISMO R/C:** costruzione di un modello
40 • **DIORAMI STORICI**

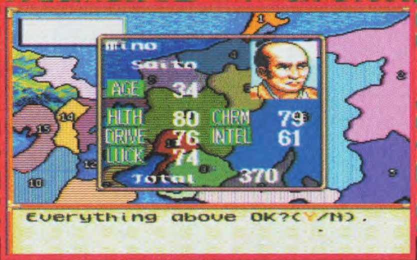
QUESTO MESE IN EDICOLA:

10 • **FIGURINI E ANIMALI:** trasformazione e modellazione
11 • **PITTURA:** tecniche miste
12 • **NAVI ANTICHE IN PLASTICA**
13 • **VEICOLI CIVILI:** tecniche avanzate

HOBBY & WORK
ITALIANA EDITRICE S.r.l.

REVIEW

NOBUNAGA'





Verso il 1560 il Giappone si trovava alle soglie di un periodo epico della sua storia, nel quale le guerre dell'epoca Sengoku erano destinate a concludersi in una serie drammatica di battaglie decisive per il consolidamento della nazione. Nel corso dei successivi quarant'anni una poderosa forza militare che proveniva dal Giappone centro-orientale, sotto la guida di tre geni militari che si succedettero l'uno all'altro, riuscì a sottomettere le milizie locali e a imporre al paese un'unità sia pure approssimativa. Il compito più arduo toccò tuttavia al primo dei tre capi militari che dovette scontrarsi contro tutte quelle potenti casate che per più di un secolo avevano tenuto il Giappone in un continuo stato semi-guerresco impedendo un'effettiva unificazione dei territori nipponici . Il grande condottiero a cui si deve l'inizio della rinascita storica e dell'unificazione giapponese fu Oda Nobunaga,

COMMENTO



Ragazzi, **Nobunaga's Ambition** è semplicemente il miglior gioco di strategia attualmente disponibile per Super Nintendo. La ricostruzione storica è stata maniacale. Per un amante come me di storia giapponese è stato semplicemente delirante poter giocare una così perfetta simulazione storico-strategica. Il gioco ha davvero uno svolgimento incredibilmente longevo e non appena si sfoglia il manuale di istruzioni ci si può già rendere conto di quale spessore sia dotato e di quante opzioni disponga. Oltre a Nobunaga è infatti possibile scegliere di giocare con alri 50 (si, c'è scritto proprio cinquanta) differenti personaggi, ognuno col suo scopo da raggiungere ed i suoi differenti mezzi per ottenerlo. L'interazione col gioco è davvero grandiosa: è possibile eseguire una infinità di azioni, per altro esposte in modo esauriente sul manuale di istruzioni che, fortuna vostra, è in inglese, così come tutto lo svolgimento del gioco. Se il vostro interesse consta solo nel menar le mani o nel saltellare di su e giù come pazzi statene pure alla larga ma se amate far lavorare le meningi sappiate che Nobunaga's Ambition è assolutamente imperdibile. E basta.

Char

GOVERNO LADRO

Il daimyoo principale dei vostri feudi è anche quello in cui risiede la vostra sede stabile ed il vostro centro operativo. Quest'ultimo è sostentato dalle pigioni di riso che giungono alla fine di ogni anno dai vari domini a voi collegati. Grado di sviluppo, produttività, ricchezza del daimyoo principale, tutto è subordinato dalla percentuale di tasse che scegliete di infliggere ad ogni territorio. Questi, naturalmente, vengono riscossi in riso (aridaie!). Non abbiate tuttavia paura di aver mano pesante: un livello medio di tassazione potrebbe infatti essere benissimo costituito dal 75% dei raccolti. Non spaventatevi per le rivolte dei contadini, tutte facilmente domabili e che non arrecano troppo danno. Nel periodo feudale infatti la maggior parte dei daimyoo nipponici erano sottoposti a tasse pari al 95% del raccolto. Bella lì, siamo quasi ai livelli del nostro governo...



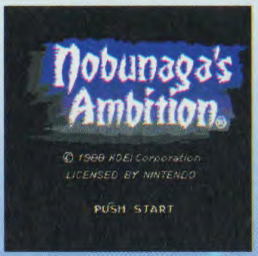
Si ringrazia NEWEL per la cartuccia





S AMBITION





LA CINA E' COSI' GROSSA CHE QUANDO TUO MARITO TORNA A CASA IL RISO E' SEMPRE UN PO' SCOTTO

Come noto (ah si? - NdPaolo) nel Giappone medievale il principale veicolo monetario era costituita per la maggior parte da riso nonché da qualche tavoletta di oro. E' quindi necessario possedere sempre una buona scorta di riso nei granai di ogni singolo daimyoo poiché questo è necessario per intraprendere la benchè minima azione. Col riso è possibile incentivare le opere edilizie, assoldare ed allenare soldati, far muovere e rifocillare le truppe durante le guerre nonchè difendersi da carestie, tifoni, incendi e terremoti che ogni anno si abbattono puntuali (guarda caso quasi sempre sui vostri possedimenti). Ricordate inoltre che senza una quantità minima di riso non vi sarà data neppure la possibilità di passare alle fasi di azione nel caso in cui uno dei vostri territori venga invaso. In questo caso il suddetto passerà direttamente sotto il controllo del feudatario invasore, qualsiasi sia il suo potenziale bellico.

vissuto dal 1534 al 1582, e le cui vicende ed i cui successi guerreschi basterebbero a riempire interi volumi di storia. Fortunatamente qualcuno ha avuto la buona idea di comprimere il tutto in un'unica cartuccia...













COMMENTO



Char è del tutto impazzito. Convengo **Nobunaga's Ambition** rappresenti una chicca per gli amanti dei giochi di simulazione e delle avventure storiche ma convengo ancor di più che la cerchia dei possibili giocatori è irrimediabilmente ristretta a questa piccola elite di persone. Il fatto che ora il gioco sia disponibile anche in inglese non varia di molto le opinioni che già precedentemente mi ero fatto su questo gioco. Certo, è lampante che la giocabilità ne esca egregiamente dalla conversione Kanji-scrittura occidentale ma è lo stile di gioco che non mi ha mai convinto. Dovendo tuttavia giudicare in modo oggettivo **Nobunaga's Ambition**, ovvero dovendolo considerare in quanto tale e non penalizzandolo per una questione di gusti personali dei vari utenti, non posso che concordare col punteggio da Char assegnatogli.

Santaz

CASA
KOEI

GENERE
STRATEGIA

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1 - 8

GRAFICA — 83
▲ Discretamente accattivante per giochi di questo genere
▼ Abbastanza particolareggiata in alcuni frangenti
▲ Qualche bella schermata di tanto in tanto

SONORO — 78
▼ Non è certo determinante ma qualche sforzo in più lo si poteva fare

GIOCABILITÀ — 90
▲ Una delle più complete simulazioni strategiche
▲ Il linguaggio inglese gli conferisce giocabilità immensamente superiore alla controparte nipponica

LONGEVITÀ — 93
▲ Lo svolgimento delle azioni si articola per quasi due terzi di secolo.
▲ La possibilità di impersonare più di 50 diversi personaggi potrebbe farlo giocare più volte

GLOBALE — 90
Una delle più complete e fedeli ricostruzioni storiche in chiave strategica: assolutamente imperdibile per gli amanti del genere

JOHN MA

REVIEW



3-80-82, let's go. Come su che ruota? No, non hai fatto terno Simon e questi non sono i numeri del lotto: è semplicemente un tipo di segnale usato dal quarterback nel gioco del football americano.
Di recente si è giocato il Super Bowl numero 27 che ha visto la riconferma al titolo dei Dallas Cowboys sui poveri Buffalo Bills e anche se in Italia l'interesse per questo sport non ha raggiunto il livello degli Stati Uniti (130



COMMENTO



John Madden '94 è un gioco ok sotto tutti gli aspetti, o quasi. In realtà c'è qualche piccolo difetto: qualche rallentamento durante le azioni di intercetto e la mancanza di penalità per comportamento antisportivo. I giocatori a volte sembrano distaccati dall'azione a differenza del titolo originale dove ogni azione era totalmente sotto il vostro controllo. E' comunque facile giocarci, soprattutto impadronirsi dei comandi, e in più 80 squadre da scegliere sono tantissime, così come il numero di permutazioni possibili nel crearsi una lega propria. Insomma i fanatici del football avranno sicuramente trovato la risposta alle loro preghiere sebbene per qualche "inches" non mi sembra migliore del precedente.

Alex





Si ringrazia CD VERTE per la cartuccia

STAI ZITTO!

Durante la partita John Madden, dalla sua cabina, commenta le varie azioni; a volte, dopo un placcaggio piuttosto duro, si pronuncerà in frasi del tipo: "si ricorderà quel numero" o "gran colpo", mentre grandi giochi offensivi saranno apostrofati da frasi quali "questo è gran football, ragazzi" o altre ancora. Comunque, se siete fans di Flavio Tranquillo o lo trovate snervante potete sempre chiudergli il microfono!

◆ MAMMA QUANTA ROBA ◆

John Madden era famoso per il numero impressionante di schemi fra cui scegliere: in difesa la 3-4, la 4-3, la nichel, quella sulla goal line, etc; in attacco la shotgun, la I e la Pro formation ed altre ancora. In quest'ultimo episodio i giochi sono praticamente raddoppiati in quanto l'opzione "FLIP" permette il ribaltamento dell'azione: in pratica il giocatore fa gli stessi movimenti dello schema ma dal lato opposto (come uno specchio). Questa opzione è utile perché fa sì che la difesa non riesca a prendere le giuste contromisure.



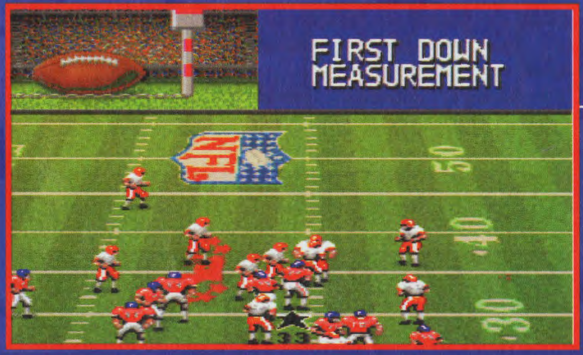


DDEN '94



milioni di telespettatori ce li scordiamo, anche perché siamo meno della metà) calza a pennello l'ultima uscita della Electronic Arts sulla saga di John Madden, per l'appunto Madden '94.

Potete scegliere di comandare una delle 28 squadre della National Football League, o in alternativa una dei 12 migliori team di tutti i tempi, o ancora una qualsiasi delle 38 franchigie che hanno partecipato al Super Bowl. In aggiunta, oltre alla possibilità di giocare in due (che di per sé è sempre stata una goduria) l'adattatore permette di farlo anche in 4 contemporaneamente. Questo è tutto ragazzi, ma ora scusatemi... 33-80-82, noooo, nessuno ha fatto terno, uffa.



COMMENTO



L'ultimo dei giochi con John Madden protagonista mi sembra ottimo. Innanzitutto è così zeppo di statistiche che gli appassionati non potranno non esserne soddisfatti; la grafica e il sonoro sono superiori alla norma ed uniti alla presentazione lasciano presagire un gran gioco. Il problema è che il tutto non tiene fede alle aspettative: con così tanti sforzi spesi nel curare anche i minimi particolari ci si sente trascurati. E' difficile da spiegare ma non sempre si riesce a essere coinvolti nell'azione come si vorrebbe e il problema aumenta nella versione a due giocatori. Resta comunque un bel gioco ma se possedete già un gioco di football di **JM** non è necessario che lo compriate a meno che non siate dei patiti di questo sport.

Simon

ABC DEL FOOTBALL

Per quelli che hanno poca conoscenza dei termini usati in questo sport eccone un breve abbecedario (abbececosa? - Paolo):

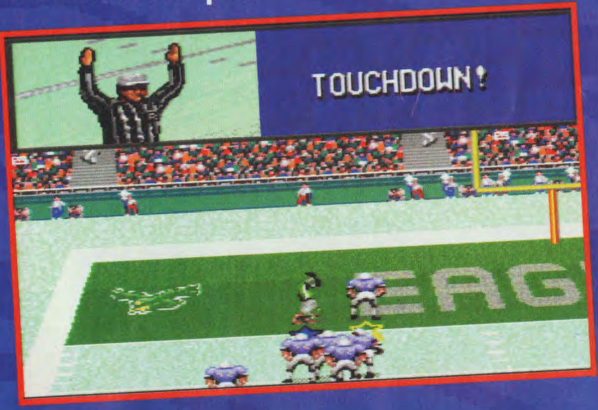
FIRST DOWN: ogni squadra ha a disposizione 4 tentativi per percorrere 10 yards; se ci riesce il conto riparte da capo.

INTERCETTO: si ha quando un difensore cattura la palla lanciata dal quarterback.

FUMBLE: quando un giocatore non protegge la palla durante la sua corsa verso l'end zone può lasciarla cadere dopo un contatto con un difensore avversario; per informazioni più precise chiedere a Thurman Thomas.

TOUCHDOWN: equivale al nostro goal e per realizzarlo bisogna trovarsi nella "end zone" avversaria con la palla in mano.





MADDEN NFL '94

CASA	ELECTRONIC ARTS
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-4

GRAFICA 88
▲ Giocatori ben disegnati con qualche animazione umoristica

SONORO 87
▲ Musica iniziale e grugniti dei giocatori

GIOCABILITÀ 87
▲ Facile giocarci...
▼ ...anche se a volte sembra di essere esclusi dal gioco

LONGEVITÀ 88
▲ La possibilità di giocare anche in 4 e 80 squadre da scegliere dovrebbero bastarvi

GLOBALE 87
Un bel gioco, soprattutto per gli appassionati del genere

NHL

REVIEW

Val la pena lottare per assicurarsi un disco che non scalerà nemmeno le classifiche?



Ad un fan dell'hockey su ghiaccio come me fa piacere vedere che, nel mercato console, c'è sempre un numero maggiore di cartucce dedicate a questo sport. E' la Electronic Arts a deliziarci con il suo ultimo lavoro, che non è però totalmente originale, bensì l'edizione aggiornata di **NHL Hockey**. Rispetto alla precedente versione sono state inserite diverse novità. Prima di tutto è stata aumentata la velocità di gioco, l'aspetto sonoro è stato totalmente rivisto, le squadre sono state aggiornate e c'è la possibilità di utilizzare l'adattatore per cinque joypad. Il gioco è stato reso meno violento eliminando le risse (basta





Si ringrazia CD VERTE per la cartuccia

COMMENTO



Penso che fino a che non uscirà un adattatore per dieci giocatori la Electronic Arts abbia ottenuto il massimo possibile (per lei) dalla licenza NHL. L'inserimento dell'opzione per cinque giocatori manda alla stelle il divertimento di un gioco già interessante di per sé. Dimenticatevi l'opzione per due giocatori nella stessa squadra: questa sì che è vera cooperazione. Il gioco, in questa versione, è stato reso meno duro con l'esclusione delle risse (come già sul Megadrive, d'altronde). In pratica non è stato perso nulla nella trasposizione tra versione del 93 e del 94, anzi si è cercato di migliorare il gioco in tutti i suoi aspetti. Solo quell'odioso organetto di sottofondo suona tale e quale. L'azione è molto più veloce e il controllo del giocatore è diventato molto più istintivo. Avete un adattatore per cinque joypad in casa? Comprate **NHL '94**!

Mad Max

UNA SQUADRA VINCENTE

Siete cinque amici appassionati di hockey o semplicemente di emozionanti partite in compagnia? La Electronic Arts ha pensato a voi, inserendo un'opzione per cinque giocatori contemporaneamente nella stessa squadra. Potrete così controllare contemporaneamente l'intera squadra, escluso il portiere, il massimo del divertimento. Il sistema di controllo è ben realizzato e permette subito di capire che giocatore controllate senza creare confusione in campo. Cosa volete di più?

'94

Un sibilo, come una sferzata nelle orecchie dei giocatori: sì, è proprio quel rompipalle dell'arbitro...



NHL '94

CASA	ELECTRONIC ARTS
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-5

Tirare o non tirare, questo è il dilemma...





con il luogo comune che si tratti di uno sport violento) il che rende l'azione molto più filante. L'originale già non era male, con questa versione sono riusciti a migliorarlo, chissà se nel '95 sapranno fare ancora di meglio.

LINEE

I giocatori di hockey hanno dei fisici possenti. Fin da giovani si allenano per acquisire potenza, resistenza e agilità. Pattinare però è una cosa faticosa ed i giocatori vanno avvicendati sul campo. Ogni formazione di cinque giocatori è chiamata linea e durante la partita dovrete avvicendare le linee più fresche in campo, per poter sempre dare il massimo. Nella rosa delle squadre sono comprese inoltre tutte quelle della mitica National Hockey League, dai Los Angeles Kings ai Montreal Canadiens, in cui sono compresi mitici giocatori come Wayne Gretzky, Mario Lemieux, Brett Hull etc. con relative statistiche su forza del tiro, precisione, passaggio, aggressività, mano preferita e miriadi di altri dati.



Guardate questa scena. Ora immaginate di poter giocare in cinque contemporaneamente...

COMMENTO



Sono un patito di giochi di hockey e riconosco quelli buoni da lontano: questo lo è. **NHL '94** è veloce, controllabile, istintivo e dannatamente divertente da giocare. Anche se non siete appassionati di questo sport e non conoscete roba come le statistiche, le penalità, i cambi di linea, potrete sempre disattivarli e settare il gioco su misura per voi. E' stata inoltre inserita una interessante opzione per poter giocare con cinque amici nella stessa squadra: così, il divertimento è assicurato. Questo rappresenta comunque un altro esempio della linea che, dopo **John Madden Football**, è stata seguita dalla EA: una versione nuova all'anno. Io personalmente non comprerei l'aggiornamento di un gioco che già ho, ma questo permette che il gioco sul mercato sia sempre il più aggiornato possibile. Se avete il primo NHL potete benissimo vivere senza questo ma se non lo possedete, e avete invece l'adattatore multi joypad, fateci ben più di un pensierino.

Marco

GRAFICA 86

▲ La visuale è ben studiata e permette sempre di avere un'azione di gioco chiara e veloce. I giocatori sono ottimamente disegnati e animati

SONORO 84

▲ Ottimi effetti sonori dei colpi di bastone e del disco sulla balaustra. Anche i rumori del pubblico sono stati realizzati con cura
▼ Odiosa musica dell'organetto

GIOCABILITÀ 87

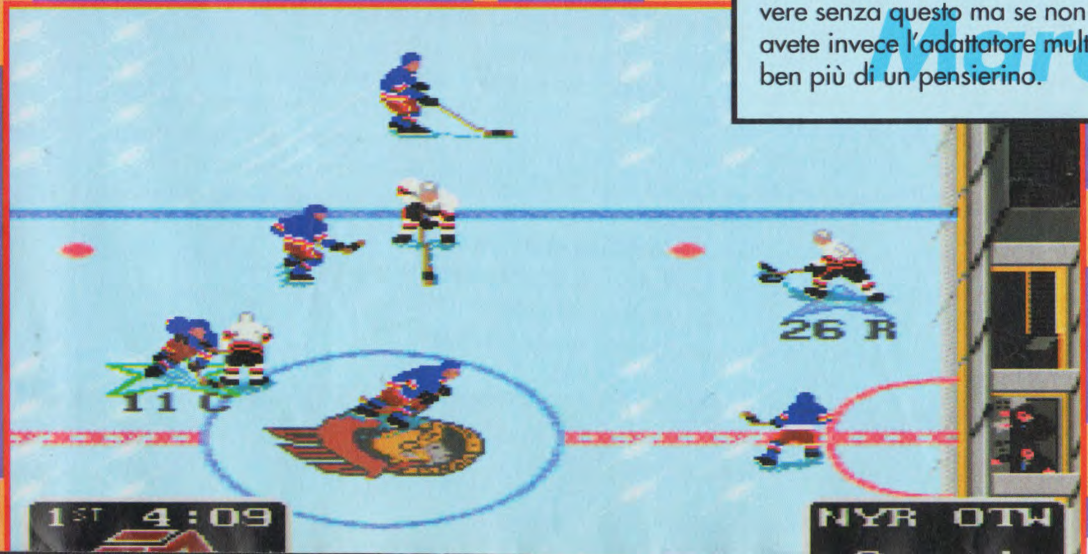
▲ Vi ci vorrà un po' di tempo per impadronirvi dei comandi ma scoprirete poi che siete in grado di fare cose stupefacenti
▼ A volte la squadra si muove in modo strano

LONGEVITÀ 89

▲ Non ci sono limiti al divertimento che vi può offrire questa cartuccia se giocata con amici
▼ Le partite solitarie potrebbero alla lunga annoiarvi

GLOBALE 87

Una ottima versione di un gioco che, già precedentemente, era ottimo



Torna indietro! Non voglio fuorigioco nelle mie partite!



FIRE E

REVIEW

I programmatori nipponici che si occupano delle versioni per console di giochi di ruolo sono passati alla storia per aver ideato tipi di giochi di ruolo dall'aspetto molto più giocoso rispetto alle



Si ringrazia COMPUTERLAND per la cartuccia



CACIO CAVALLO AMA CAMPA CAVALLO

I personaggi che si incontrano man mano che ci si addentra nel gioco, possiedono diversi parametri che variano dalla Forza all'Abilità, alla capacità nel maneggiare le armi e nel cavalcare eccetera eccetera.
Tanto i vostri personaggi che gli avversari possono infatti possedere cavalcature (alcuni avversari guidano anche cavalli alati e draghi) e aquisire diversi tipi di armi. I guerrieri che ci si trova a dover affrontare durante il cammino possiedono una discreta quantità di parametri (anche questi in giapponese, e che credevate?) ma quelli che contano veramente sono i primi due, che stanno ad indicare rispettivamente Hit Points e forza ovvero quante volte devono essere colpiti per essere eliminati e quanto danno sono in grado di provocare ogniqualvolta la vostra persona viene da loro colpita. Le battaglie principali vengono visualizzate graficamente con una sorta di tridimensione abbastanza accattivante e vi vedono alle prese con:

Arciere: Hit Points 16 Forza 5
Cecchino: Hit Points 24 Forza 7
Cacciatore: Hit Points 18 Forza 6
Arciere a cavallo: Hit Points 20 Forza 6
Spadaccini verdi: Hit Points 16 Forza 4
Spadaccini azzurri: Hit Poins 22 Forza 6
Cavaliere in armatura: Hit points 18 Forza 6
Generale: Hit Points 28 Forza 8
Lancere a cavallo: Hit Points 18 Forza 5
Cavaliere femminile: Hit Points 22 Forza 7
Lord: Hit Points 18 Forza 3
Guerriero con armatura: Hit Points 20 Forza 5
Guerriero: Hit Points 16 Forza 2
Amazzone: Hit Points 16 Forza 1
Donna in abito bianco: Hit Points 16 Forza 1
Cavaliere su cavallo alato: Hit Points 16 Forza 5
Cavaliere su drago: Hit Points 20 Forza 8
Mago di corte: Hit Points 16 Forza 0
Comandante: Hit Points 16 Forza 1
Maga: Hit Points 16 Forza 1
Grande stregone: Hit Points 22 Forza 3

I personaggi elencati sono contraddistinti, nel caso di visuale dall'alto, dalle rispettive icone (ad esempio un cavallo per i fanti, un piccolo omino con arco per gli arcieri via dicendo)

COMMENTO



Occhei ragazzi, sul fatto che la giocabilità del suddetto gioco di ruolo possa provocare spasmi e fibrillazioni cardiache davvero non ci piove. L'ennesimo gioco di ruolo della Nintendo possiede uno spessore davvero incredibile e questo grazie al supporto che questa volta consta di ben ventiquattro mega con batteria tampone. Se quindi la Nintendo statunitense decidesse di convertire il presente titolo in inglese potremmo trovarci davvero di fronte a un gioco di ruolo di dimensioni epiche che, oltre a possedere grafica, sonoro e longevità da notti insonni offrirebbe anche una giocabilità non indifferente. Purtroppo questo per ora non è e, dato che quello che ci ritroviamo è una massa (non Fabio) non indifferente di ideogrammi di non facile decifrazione, possiamo dire di possedere un bel gioco solo a metà. La grafica è davvero una delle più esaltanti mai viste e propone dei paesaggi incredibili, sia nel caso che affrontiate l'avventura con visuale a semi-volo d'uccello sia che vi troviate invece nelle fasi di combattimento che prevedono una sorta di visuale in semisoggettiva. Spaventoso anche il numero di personaggi con cui si può interagire: ne ho contate almeno una trentina e non sono neppure giunto ad un quarto dello svolgimento dell'avventura. Questa, dal canto suo, prevede una vastissima zona da esplorare e una serie di eventi e combattimenti da affrontare che può essere definito senza dubbio superiore a mostri sacri del Role Playing quali **Zelda 3** o lo stesso **Secret of Mana**. In ultima istanza non posso che consigliarvi questa versione di **Fire Emblem** solo se siete incalliti giocatori di Rpg nonchè buoni conoscitori del giapponese. In caso contrario abbiate la pazienza di attendere la versione in inglese, sempre ammesso che qualcuno si scomodi ad editarla.

Char

MBLEM







controparti per personal computer; questo sia proponendo un tipo di grafica decisamente più tonda, simpatica e sbarazzina, sia impostando il gioco su enigmi che possono essere districati in maniera meno complessa ma sempre molto avvincente: il recente **Secret of Mana** ne è un chiarissimo esempio.

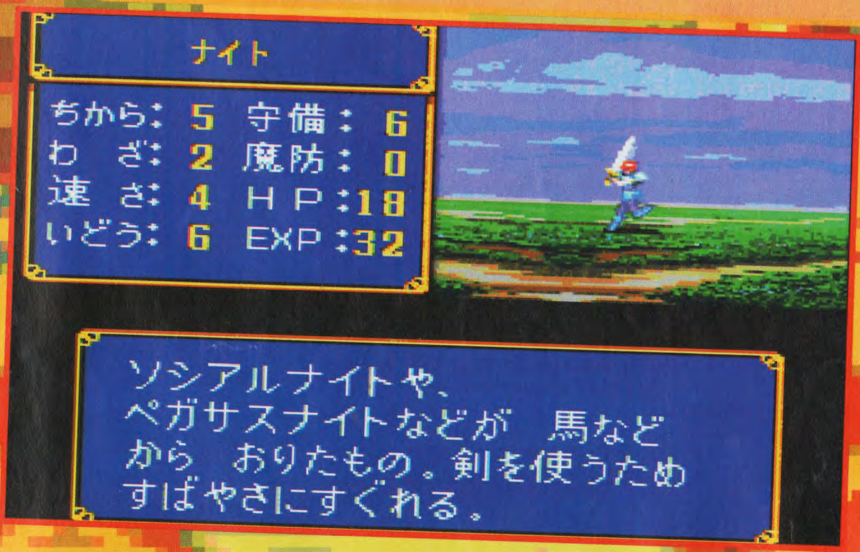




Esistono purtuttavia giochi di ruolo che riprendono i classici e complessi (ma non per questo meno belli) moduli di gestione sulla falsariga di Ibm et similiar che, comunque, hanno a loro favore una realizzazione grafica da capogiro ed una longevità veramente incredibile. Questo, naturalmente, ammesso che abbiate uno stomaco così forte da digerire tonnellate di ideogrammi davvero poco usuali come quelli di **Fire Emblem**.

AGGIUNGI UN POSTO A TAVOLA

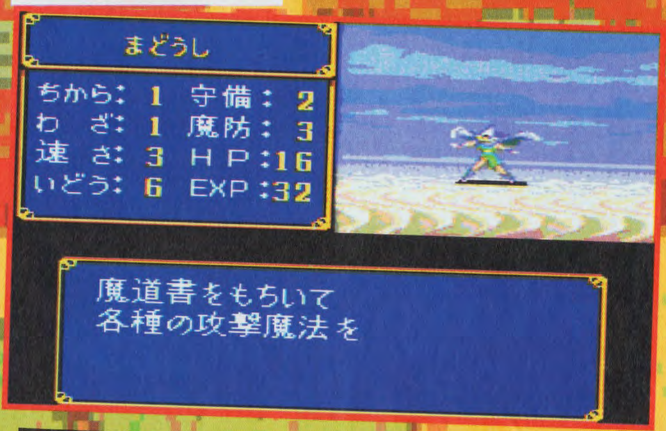
Esistono naturalmente anche i personaggi cosiddetti "buoni" con cui si può interagire. Il volume di dati contenuto nella presente cartuccia è infatti di dimensioni così epiche che una moltitudine esorbitante di personaggi è stata inserita nel gioco appositamente per poter fornire al vostro set di base di giocatori potenzialità sempre maggiori; queste, oltre ad incrementare i valori dei vostri parametri a seconda delle caratteristiche del personaggio con cui ci si trova ad interagire, possono donare informazioni che, a volte, sono indispensabili per portare a termine le varie azioni o per spostarsi in luoghi precisi senza girovagare come pazzi per l'eternità. Questi personaggi sono sparsi un po' in tutte le aree principali che dovrete esplorare all'inizio ed il modo migliore per arrivare a dedurre chi in realtà sono è unicamente quello di intraprendere dialoghi col maggior numero possibile di persone che si incontrano man mano, anche se questi potrebbero servire ad un bel niente (si ma mi dici come fa uno a capire se quello di cui si sta discorrendo è interessante o meno ai fini del gioco se tutto il dialogo avviene in giapponese? NdPaolo) (bella domanda...NdChar).





FIRE EMBLEM









CASA
NINTENDO

GENERE
GIOCO DI RUOLO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1

COMMENTO



Mio dio che è sta roba? Già gli Rpg per eccellenza non sono proprio pane per i miei denti ma questo meriterebbe proprio la palma dell'ingiocabilità. Vi rendete conto che per quasi dieci minuti non sono neppure riuscito a muovere un passo? Ah, certo, di icone ce ne erano davvero un pacco ma chi le capisce? In tutta franchezza spero per voi che la versione inglese non tardi a venire perchè il solo pensiero di disporre di un gioco di questa portata e di non riuscire neanche a spiccicare la minima azione mi fa davvero sentire depresso come non mai. Che **Fire Emblem** sia un gioco di ruolo di portata epica non lo metto certo in dubbio. La grafica mi è parsa di ottimo livello, decisamente superiore alla media per titoli di questo genere. Inoltre vi sono davvero una marea di luoghi e personaggi e proprio questi ulrtimi sono stati caratterizzati davvero bene, a partire dal tratto grafico, tipicamente e meravigliosamente giapponese, per giungere all'aspetto interiore. Alcuni di questi sono stati dotati di un'intelligenza artificiale e di un'interazione così complessa da farli sembrare veri. La varietà dei paesaggi poi è assolutamente grandiosa e alcuni degli scenari sono davvero ricostruiti in maniera impressionante, con fondali suggestivi arricchiti e valorizzati da ottimi temi musicali. Tutto ciò è però subordinato al fatto di riuscire ad inoltrarsi parecchio nel gioco e vi assicuro che la cosa è tutt'altro che facile, naturalmente per il tipo di linguaggio che propone e che ha messo in difficoltà persino Char. Figuratevi il povero videogiocatore occidentale che già deve faticare non poco per portare a termine il gioco indipendentemente dal linguaggio. Preghiamo assieme fatelli, preghiamo perchè la Nintendo americana decida di convertire la presente cartuccia attribuendogli un linguaggio a noi più familiare.

Fabio

GRAFICA 90

▲ Estremamente varia, sia nel caso dei fondali che nella mappa di gioco
▲ Personaggi caratterizzati decisamente bene

SONORO 87

▲ I temi musicali sono decisamente orecchiabili
▼ Il resto è nella media

GIOCABILITÀ 69

▲ Molto complesso da gestire con una marea di possibili cose da fare...
▼ ...ma iniziate a pregare che ne sia editata la versione inglese

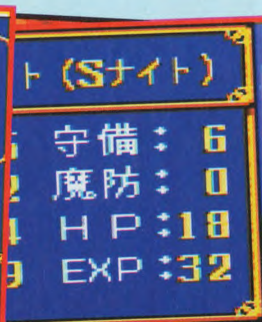
LONGEVITÀ 80

▲ La longevità in se stessa potrebbe anche essere la migliore fra gli Rpg per Super Nes...
▼ ...ma sempre subordinata al fatto che capiate o meno il giapponese

GLOBALE 80

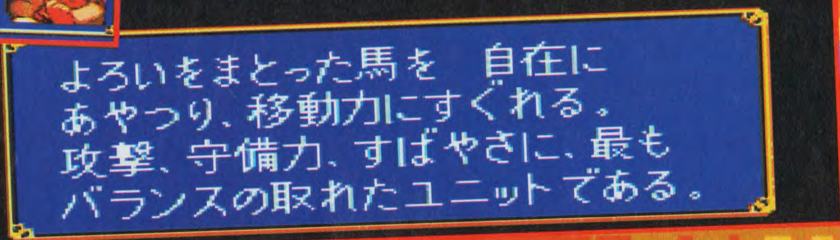
Un gran gioco che meriterebbe sicuramente maggior gloria nel caso in cui ne fosse editata una versione inglese











Quante volte hai odiato la scritta Game Over dopo una notte insonne passata nella speranza di migliorare il tuo record? Quante volte hai desiderato sbalordire gli amici senza mai riuscirci? Oggi Jackson Libri ti offre un aiuto indispensabile per risolvere tutti, ma proprio tutti i videogiochi in commercio.

JACKSON LIBRI

In vendita nelle migliori librerie della tua città

SEGA MEGA DRIVE
Games Secrets
Tutti i segreti e le strategie vincenti per i migliori giochi del tuo SEGA MEGA DRIVE. 4 libri in un pratico cofanetto. 704 pagine
Codice SMCO Lire 29.500

SUPER NINTENDO
Games Secrets
Tutti i segreti e le strategie vincenti per i migliori giochi del tuo SUPER NINTENDO. 4 libri in un pratico cofanetto. 704 pagine
Codice SNCO Lire 29.500

ENCICLOPEDIA DEI VIDEOGIOCHI PER CONSOLE
Oltre 200 pagine di trucchi segreti e cheat mode per: ATARI, LYNX, NEO GEO, NINTENDO, PC ENGINE, SUPER NINTENDO, SEGA GAME GEAR, SEGA MASTER SYSTEM, SEGA MEGA DRIVE. Oltre 500 giochi risolti per voi! 208 pagine
Codice 1262 Lire 15.000



ENCICLOPEDIA DEI VIDEOGIOCHI trucchi e segreti PER COMPUTER E CONSOLE
Oltre 400 pagine di consigli, trucchi e soluzioni per tutti i giochi esistenti sul mercato. 408 pagine
Codice 1101 Lire 39.000

POLVERIZZA I TUOI RECORD!



PUOI RICEVERE DIRETTAMENTE A CASA I LIBRI CHE PREFERISCI

Per il pagamento utilizzare il c/c postale numero 23444201 (intestato a Jackson Libri via Rosellini 12 - 20124 Milano) oppure compilare il coupon e spedire in busta chiusa a Jackson Libri casella postale 10020 - 20124 Milano o inviare via Fax al numero 02/6964231

SÌ, INVIATEMI I VOLUMI SOTTOELENCATI MEGA

INDICARE CHIARAMENTE CODICI E QUANTITÀ DEI VOLUMI RICHIESTI

Codice	Quantità	Codice	Quantità	Codice	Quantità	Codice	Quantità	Codice

+ LIRE 6.000 PER CONTRIBUTO FISSO SPESE DI SPEDIZIONE

Pagherò l'importo totale di lire ______

☐ Con assegno (allegato) numero ______ della Banca ______

☐ Con carta di credito: ○ American Express ○ Visa ○ Carta Sì

numero ______ scadenza carta di credito ______

☐ Richiedo ricevuta (Partita IVA numero ______)

COGNOME ______ NOME ______

VIA E NUMERO ______

CAP ______ CITTÀ ______ PROV. ______

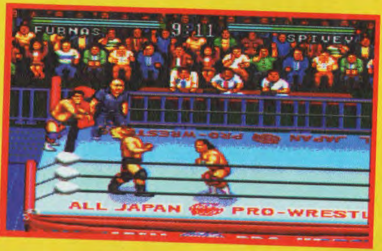
TEL.(___) ______ DATA ______ FIRMA ______

ALL JAPAN PR

REVIEW



I catch, che nostalgia! Quello vero, s'intende, quello in cui atleti del calibro di Tiger Mask o Antonio Inoki le davano e le prendevano di santa ragione: era la metà degli anni settanta quando, nelle ore più impensabili della notte, si sintonizzava il televisore sulle più sconosciute emittenti locali e ci si apprestava a vivere un fantastico spettacolo fatto di atleti e di sport e non di semplice coreografia come troppo spesso succede nei tempi presenti. E seduti in poltrona o sdraiati a letto si attendeva impazienti la voce del mitico Tony Fusaro che introduceva al meraviglioso spettacolo offerto dal mondo del Catch giapponese.







MISTER BABA VS EL COBRA

All Japan Pro Wrestling, a scapito del nome, non presenta unicamente una serie di lottatori scelti fra gli atleti più amati dalle giapponesi ma anche dei lottatori americani che durante la fine degli anni sessanta calcavano anch'essi i ring giapponesi. L'aspetto però più esaltante è che nel set di possibili sfidanti al titolo nazionale giapponese (l'equivalente nipponico della WWF per intenderci...) è presente quell'intramontabile mito di nome Giant Baba, noto al pubblico italiano col nome Mister Baba poiché probabilmente molti lo ricorderanno unicamente quale amico dell'uomo tigre nell'arcinota serie animata. In realtà Baba era, ed è stato sino a pochi anni fa, realmente il presidente della federazione giapponese atleti professionisti di catch. Ha combattuto e vinto, a cavallo fra gli anni sessanta e settanta, un numero spropositato di incontri diventando, in Giappone, il beniamino di grandi e piccini: il suo divismo può essere paragonato unicamente a quello scoppiato in seguito per Antonio Inoki. Nel complesso, uno spaccato della vita sportiva così com'era durante le prime trasmissioni di Tony Fusaro.



Si ringrazia COMPUTER LAND per la cartuccia

COMMENTO



I giochi di Wrestling non sono certo il mio pane quotidiano a meno che non si rifacciano al mitico Catch nipponico e non a quella pagliacciata americana in cui una serie di buffoni imperettati di steroidi sfilano davanti a bambini esterrefatti e ad adulti lobotomizzati. Querelle da condominio a parte, trovo che quest'ultima simulazione sportiva della Masiya sia stata realizzata discretamente bene, sia dal punto di vista della giocabilità sia sotto l'aspetto grafico. Quest'ultimo, sebbene non spinto ai massimi livelli, risulta estremamente divertente e caricaturale, riproponendo vecchi e gloriosi miti dello sport nipponico e sottolineandone tutte le movenze caratteristiche: Giant Baba ad esempio è ridisegnato col collo da giraffa, due piedoni enormi ed animato come se si trattasse di un fuscello durante una bufera di vento. Il gioco in se stesso presenta una buona varietà di eventi che si manifestano in sette diversi tipi di competizione in cui è possibile misurarsi da soli o in coppia contro uno o due avversari. Anche la quantità di opzioni e personaggi selezionabili risulta essere decisamente buona mentre il sonoro è forse l'aspetto più bistrattato del gioco. Decisamente intelligente l'inserimento di un'opzione d'allenamento nella quale il mitico Baba nelle vesti di insegnante ci spiegherà per filo e per segno (purtroppo in perfetto giapponese moderno) come eseguire le mosse basilari di cui ogni lottatore è dotato. In definitiva una simulazione sportiva molto simpatica e di realizzazione tecnica piuttosto buona.

Char

O WRESTLING











CASA
MASIYA

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1-4

60 MINUTI 1 SOLO ROUND

Altro aspetto interessante della presente conversione è costituito dalla massa di opzioni e di competizioni a disposizione. Si parte dai semplici ed utilissimi allenamenti con Giant Baba per arrivare ai classici incontri uno contro uno durante i quali scontrarsi con un secondo giocatore o contro la macchina. La stessa cosa può essere fatta anche nel modo a quattro: in questo caso si può scegliere se giocare in coppia con un amico o con la macchina, scontrandosi con altre due persone, con una persona in coppia con la macchina o ancora con entrambi i giocatori comandati dalla macchina. Idem con patate anche nel caso degli incontri Cannibal che vengono però presentati quali classici "tutti contro tutti" in cui i lottatori che vengono schienati abbandonano man mano il ring con le pive nel sacco. Alla fine ne rimarrà uno solo...

COMMENTO



Che ci crediate oppure no mi sono divertito come un pazzo a giocare in coppia con Char a questa ennesima simulazione di wrestling, soprattutto poiché nessuno di noi due aveva ancora preso dimestichezza con le mosse. Purtroppo l'idea dell'opzione di allenamento con Baba risente del linguaggio usato per cui prima di imparare ad eseguire prese e chiavi in modo corretto ci vorrà un bel po' di studio. Il livello di divertimento rimane comunque elevato dato che non è raro sghignazzare anche quando si prendono randellate sulla zucca. Se da un lato è vero che i personaggi ricalcano piuttosto bene i rispettivi reali lottatori, dall'altra ne prendono le caratteristiche più singolari e le portano all'esasperazione, più o meno come viene fatto per le caricature. Su una cosa non c'è dubbio: sono presenti una quantità industriale di opzioni nonché una grande varietà di lottatori coi quali dilettarsi in un'altrettanto vasta gamma di eventi che vanno dai semplici Match a Due sino ai tanto agognati Cannibal Match che vedono il famigerato "tutti contro tutti". Per tutti coloro che amano divertirsi alla faccia di simulazioni pretenziose ed affini.

Santaz

GRAFICA 80

▲ I lottatori sono caratterizzati in modo divertente e con una grafica adeguata
▼ Le animazioni non sempre sono curate a dovere

SONORO 76

▼ Colonne sonore ed effetti decisamente nella media

GIOCABILITÀ 81

▲ E' presente una discreta quantità di mosse, prese e chiavi articolari
▲ Ogni personaggio possiede caratteristiche simili a quelli reali, movenze comprese

LONGEVITÀ 83

▲ Sono presenti un sacco di competizioni differenti ed i Tag Match a quattro sono davvero divertenti.
▲ Presente un'opzione speciale d'allenamento per imparare tutte le tecniche

GLOBALE 79

Un gioco di Wrestling dotato di buona giocabilità, con grafica piuttosto simpatica e ricco di competizioni e personaggi







SD GREAT

REVIEW





Ogni individuo ha un suo gemello disperso in qualche angolo della Terra non meglio definito. Così accade anche per i Supereroi nipponici ma con una lieve differenza: chissà perchè i gemelli risultano sempre più bassi, più grassi, col testone enorme e braccia e gambe cortissime, col numero 50 di piede e con due occhioni languidi e beotissimi. Mah, miracoli dell'ingegneria genetica del sol levante. Non a caso a questi gemelli che potremmo definire di serie B vengono sempre affidati gli incarichi più ingrati: giocare a palla avvelenata appesi al soffitto, gareggiare in competizioni ginniche dalle parvenze fantozziane, correre in aiuto delle

FIORI ROSA, FIORI DI PESCO

I nostri quattro eroi si trovano realmente catapultati nel bel mezzo della festa di primavera, uno degli eventi più importanti del giappone. Ma chi troverete dietro le bancarelle tipiche della festa? Gli Zack a vendervi sushi e pod con le ali e con un grosso punto interrogativo al centro. Questi, se presi al volo, vi catapulteranno in mondi paralleli dove dilettarsi con sottogiochi davvero ben realizzati la cui funzione principale è quella di guadagnar soldi al fine di poter acquistare gli innumerevoli gadget esposti nelle... bancarelle degli Zack e compari.

Nello schermo principale delle opzioni è possibile divertirsi con quattro sottogiochi senza doversi inoltrare nel gioco vero e proprio. Alcuni di questi, oltretutto, vantano una buona realizzazione tecnica ed una buona giocabilità. Questi sono:

- uno shoot 'em up a scorrimento orizzontale dove lo sprite da voi controllato è costituito da un' aragosta ad armamento incrementabile che deve vedersela contro bamboline di Okiku, lottatori di sumo ed altre beotate tipicamente nipponiche.
- un divertente ma non troppo longevo clone di **Arkanoid** dove i muri scrollano verticalmente e lo scopo finale è quello di infilare la pallina in una fessura sopra il quinto muro contraddistinta dalla scritta goal.
- un altrettanto divertente mix fra **Tetris** e **Columns** dove incolonnare in verticale, orizzontale o diagonale un minimo di tre oggetti contraddistinti dallo stesso simbolo, nella fattispecie panini, monetine, polipetti affumicati, penne ed affini.
-un assurdo gioco in cui il nostro eroe, con un cesto sulla testa, deve raccogliere al volo il maggior numero di pulcini possibile e prendere a ceffoni i corvi.



COMMENTO



Evviva! Consideratemi pure mentalmente infantile e beota quanto volete ma i giochi che vedono come protagonisti le tenerose versioni Super Deformed dei maggiori divi dell'animazione nipponica hanno sempre catturato la mia attenzione e mi hanno sempre divertito un sacco. Non a caso considero **The Great Battle 3** uno dei titoli più divertenti e coccolosi mai apparsi sul Super Nintendo. Bisogna dire però che **SD Great Battle 2** può considerarsi un titolo carino ed abbastanza divertente ma nulla di più. Certo ci sono i sottogiochi a ravvivare il tutto e a rendere l'azione un po' più varia ma anche questo, dopo i vari **Goemon** ed affini, inizia a puzzare un pochino di stantio. E' vero che al prezzo di una cartuccia ci si porta a casa praticamente cinque giochi ma nessuno di questi mi pare di livello estremamente eccelso, seppur abbastanza divertenti ed intriganti, soprattutto nelle prime partite. Il livello di difficoltà è comunque piuttosto buono per un gioco di questo tipo. Lo svolgimento in se stesso si dimostra piuttosto longevo e la varietà grafica migliora man mano ci si inoltra nel gioco. Un titolo decisamente nella media che potrebbe interessare gli amanti del genere platform o del Super Deformed.

Carl Aznable



Si ringrazia COMPUTER LAND per la cartuccia





BATTLE 2









vecchiette che non riescono a far scendere il micino dal ramo dell'albero. Così, mentre Kamen Raider va a caccia di farfalle, Ultraman apre negozi di tutine Chicco, Gundam assembla i modellini della Bandai ed il quarto individuo che da anni cerchiamo di identificare vende lacca per i capelli, e sono sempre loro i quattro sosia a dover accorrere quando il mondo è in pericolo!







COMMENTO



Non sarei così drastico nel giudicare **Sd Great Battle**. Certo non regge il confronto con mostri sacri del Super Nintendo ma nel suo genere mi sembra realizzato piuttosto bene con trovate geniali ogni tanto e sprite davvero simpaticissimi. Lo svolgimento delle azioni non è certo dei più complessi e si vede ma ciò non deve per forza significare che il gioco non ha nulla di interessante e non è per niente impegnativo. Fortunatamente le bancarelle sparse un po' ovunque durante i livelli elargiscono ogni ben di dio con i quali rifocillarsi al momento del bisogno e poi entrano in scena i sottogiochi: già, perchè come al solito vale l'equazione "niente denaro=niente mangiare". E a questo proposito devo dire che trovare un gioco beota, divertente nonché graficamente carino non è facile di questi tempi in cui le software house si battono a forza di picchiaduro sanguinolenti. Insomma, non vorrei ripetermi con le affermazioni espresse riguardo **Doraemon** ma, avendo ormai fatto il callo a giochi che sanno offrire solo grafica e niente più, preferisco dilettarmi con qualcosa che diverta veramente.

Santaz

CASA	BANPRESTO
GENERE	PLATFORM
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-2

GRAFICA 82

▲ Troppo simpatici gli sprite, sia i quattro principali sia gli avversari
▼ Alcuni fondali sono troppo scarni

SONORO 79

▲ Tipicamente giapponese e tondeggiande, marcia di pari passo con l'aspetto grafico
▼ Pochi effetti sonori

GIOCABILITÀ 86

▲ Tenete presente che vi portate a casa un platform, un clone di **Break Out**, uno shoot 'em up a scorrimento verticale, un'ottima variante di **Tetris** etc.

LONGEVITÀ 84

▲ Non troppo difficile ed impegnativo, piuttosto lineare con qualche sottogioco a ravvivare l'azione
▼ Le mosse a disposizione sono ben poche

GLOBALE 82

Per gli amanti del tondeggiante, di **Tetris** o **Columns** che dir si voglia, di **Arkanoid**, dei platform divertenti e un po' sbarazzini

VIRTUAL

REVIEW









Ragazzi, dovremo farci l'abitudine. I mondiali di calcio di Usa 94 sono ormai alle porte e, come succede sempre in occasioni come queste, inizia la valanga di simulazioni calcistiche, più o meno ispirate all'avvenimento. Dopo il successo di Sensible Soccer, ecco un altro titolo per Snes. Appena accesa la vostra console vi accorgerete del mare di opzioni che sono state inserite in questo gioco. 24 nazionali fra cui scegliere, due livelli di gioco, tre visuali diverse, possibilità di costruirsi la propria squadra, diversi tipi di campo, vento e arbitri. Niente da dire, tutte le variabili di questo gioco sono lì, davanti a voi pronte per essere regolate a vostro piacimento. Potrete così avventurarvi in uno dei sei tipi di torneo disponibili e sfidare il mondo per diventare la prima potenza del calcio. Prima e durante la partita potrete effettuare cambi di tattiche e giocatori, nonché visionare le statistiche. Le animazioni sono molto varie, comprendendo colpi di testa, semplici e in tuffo, rovesciate, e anche il massaggiatore e i barellieri che entrano in campo per soccorrere gli infortunati. Peccato che la giocabilità non sia un granché, ma di questo parleremo nei commenti.

COMMENTO



Virtual Soccer... ormai l'aggettivo "virtuale" viene utilizzato anche dove non c'entrerebbe niente, come in questo gioco. Bisogna ammettere che le opzioni disponibili sono veramente numerosissime e permettono di diversificare molto il gioco. Scegliendo la veduta di gioco orizzontale o verticale, ci troviamo davanti a due impostazioni di gioco totalmente differenti. Nessuna delle due sarà un granché se confrontate con un **Sensible Soccer**, ma entrambe sono rispettabili. Molto interessante il fatto che venga "attivato" un secondo giocatore oltre a quello in possesso di palla, il che consente di effettuare alcune buone triangolazioni. E' anche vero che a volte ci si trova a vagare per il campo "falciando" gli avversari solo per riuscire a prendere la palla. Va detto che i portieri sono alquanto volubili: un secondo schiappe, subito dopo saracinesche. Nel complesso, discreto.

Paolo







LISCIA, GASSATA O...

In questo gioco ci sono tre vedute differenti: dall'alto, laterale o piatta. La veduta dall'alto e quella piatta sono molto simili: nel primo caso la visuale è alla **Kick Off** (o alla **Sensible**), nel secondo sfrutta un minimo di Modo 7 dando una sensazione di prospettiva al tutto. Con le diverse vedute il gioco cambia molto come impostazione in campo, ad esempio quella orizzontale consente maggiormente di verticalizzare il gioco mentre in quella dall'alto il campo sembra troppo appiattito. Ognuno potrà quindi scegliere la visuale che meglio si addice al suo stile di gioco.

SOCCER



CASA	VIRGIN
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-2



RIGORI INESISTENTI

No, non si tratta della solita polemica della Domenica sera, ma del fatto che in **Virtual Soccer** i rigori sono praticamente inesistenti. Dico praticamente perché se durante una partita avviene un fallo in area l'arbitro decreta una punizione a due, mentre i rigori ci sono soltanto dopo i supplementari, quando il risultato è ancora in parità. Ma perchè li hanno inseriti solo lì? Comunque anche qui scopriamo la varietà di **Virtual Soccer**: la visuale è ingrandita e in soggettiva dietro il rigorista. E' presente una barra che indica la potenza di tiro, mentre sta al pad (e al giocatore che lo controlla) direzionare il tiro. Naturalmente il portiere verrà comandato da un giocatore umano se si gioca in due.











COMMENTO



Ah ah ah, non fatemi ridere, cosa ci sarebbe di virtuale in questo gioco? Va bé, lasciamo perdere le polemiche nazional-popolari e soffermiamoci sul gioco: la mole di opzioni è veramente notevole, e deve esser costata molto lavoro ai programmatori, e la giocabilità è decente. La quantità di settaggi possibili, con la richiestissima possibilità di creare una squadra personalizzata (e non solo per i nomi, ma anche per i parametri da assegnare) sono cose che farebbero venire l'acquolina in bocca a qualsiasi appassionato dei giochi di calcio. Tornando alla giocabilità, siamo nei canoni consueti: non certo meglio di un **Sensible Soccer**, ma qualche buona azione si riesce ad impostare. Il secondo giocatore "attivabile" si muove abbastanza bene da consentire scambi apprezzabili, il resto comunque è routine con classiche rincorse sulle fascia e cross al centro, tipico schema da calcio arcade. Inoltre, soprattutto con le squadre più forti il gioco raggiunge un buon ritmo di gioco e nel complesso mi sento di consigliarvelo, anche se non si distingue troppo nella massa di simulazioni calcistiche.

Marco

GRAFICA 70

▲ Giocatori ben definiti e animati
▼ Campo di gioco ridotto ai minimi termini, neppure una piccola parvenza di pubblico e spalti

SONORO 30

▼ Non fatemi ridere!

GIOCABILITÀ 70

▲ Numerossissime opzioni e possibilità di squadre personalizzate
▲ Abbastanza decenti le azioni realizzabili

LONGEVITÀ 76

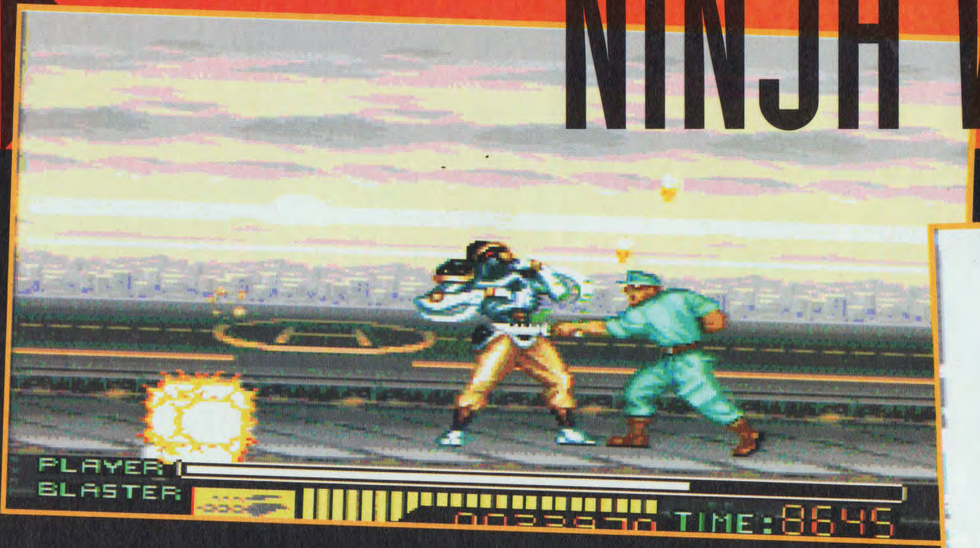
▲ Una volta presa la mano, il gioco diventa parecchio divertente

GLOBALE 73

Un discreto esempio di giocabilità calciofila, con una gran quantità di opzioni

REVIEW

NINJA WARR





Chi se lo ricorda quel fantastico coin-op a tre schermi della Taito, in cui il giocatore comandava due ninja robot, uno rosso e uno blu e armato di stelline e coltelli a serramanico doveva avanzare per i vari livelli facendo fuori una miriade di nemici tra cani, guardie e amenità varie? Ebbene si, sto parlando del mitico **Ninja Warriors**, favoloso gioco della Taito caratterizzato, oltre che dall'hardware, da una grafica eccezionale e sonoro superlativo. La versione SNES di questo capolavoro ha, come è stato già annunciato nelle news dello scorso numero, le stesse caratteristiche del suo papà ma con alcune sostanziali differenze dovute principalmente all'influenza che hanno avuto le tendenze videogiocose durante l'ultimo periodo. Non spaventatevi, sto solamente parlando dei guardiani di fine livello e dei bonus sparsi qua e là, tutte particolarità assenti nella versione originale, mentre il resto è rimasto identico; la visione laterale del gioco, la possibilità di mettersi in difesa tenendo premuti i pulsanti, eccetera.
La storia del gioco (lascia perdere... NdR)... come non detto!





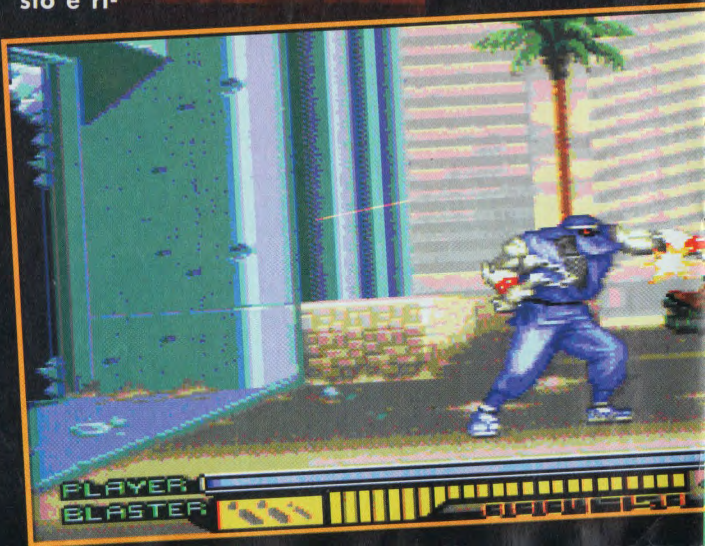
Si ringrazia CONSOLE GENERATION per la cartuccia

COMMENTO

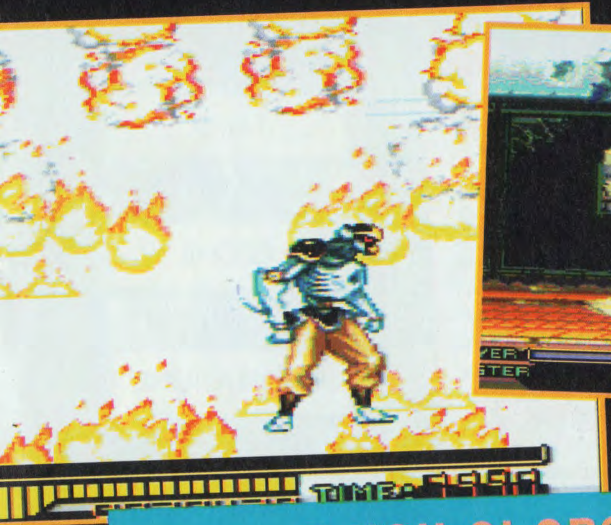


Ninja Warriors appartiene a quel genere di picchiaduro che può essere ottenuto mescolando elementi di **Street Fighter II** e **Final Fight**. Infatti con quest'ultimo ha in comune la storia e il genere di azione mentre col primo ha la vista laterale e l'azione che si viene a creare durante la lotta coi guardiani di fine livello e se aggiungiamo che **Ninja Warriors** è anche un ottimo gioco direi che la Taito ha preso due piccioni con una fava. L'atmosfera è davvero irresistibile, la giocabilità assolutamente galattica, l'immediatezza spaventosa. Da comprare assolutamente.

Bio Massa

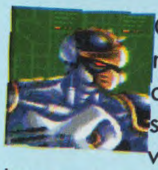


IORS AGAIN





COMMENTO

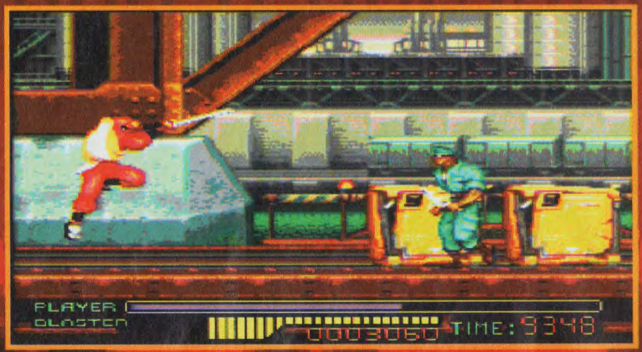


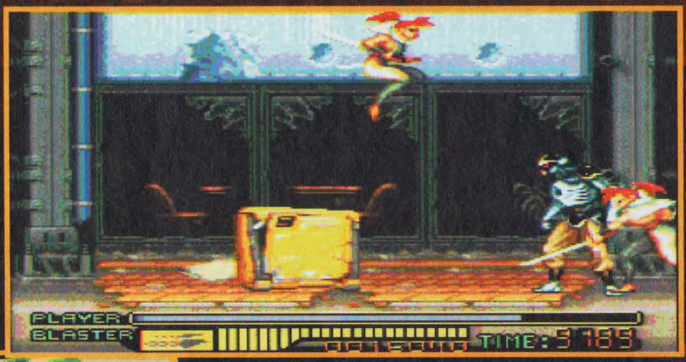
Galattico, la Taito ha fatto veramente un ottimo lavoro, riuscendo a migliorare un gioco di per se già perfetto quando uscì in versione coin-op cinque anni fa. Insomma cosa volete che vi dica, grafica e sonoro sono ok, la giocabilità è spaziale anche se però i continue infiniti vi permetteranno di terminare il gioco in pochissimo tempo ma, se io fossi al vostro posto, cercherei di terminarlo utilizzandone il minor numero possibile in quanto **Ninja Warriors** vale tutto il suo prezzo e come tale va assaporato fino in fondo.

Simon

...E NON SI SPACCA PIU', SCIALLALALALALA!

ARRRGH! Non si rompe più! Non crediate che sia impazzito, è solo che i robot non si spaccano più man mano che vengono colpiti. Mi spiego meglio: una delle caratteristiche salienti della versione originale di **Ninja Warriors** è che i robot, man mano che venivano colpiti dai nemici, perdevano i vari pezzi del rivestimento esterno e sotto rimanevano le parti robotiche. Insomma, spesso capitava che il giocatore si ritrovasse ad andare in giro con una specie di terminator ammazzando nemici e saltellando come un pazzo mentre, purtroppo, in questa versione tutto ciò non è possibile. Sarà colpa della censura? Ma non fatemi ridere....

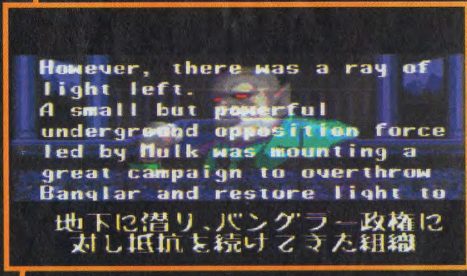












NINJA WARRIORS AGAIN



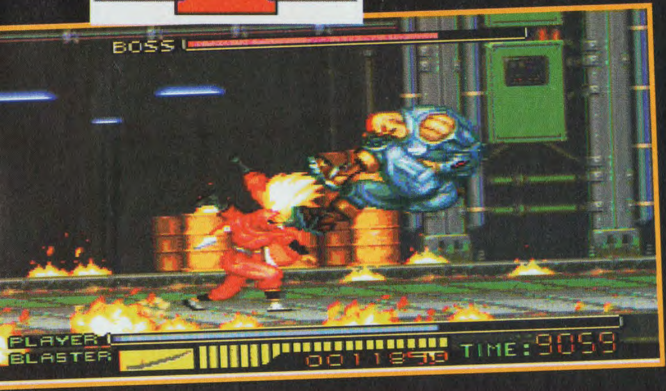
CASA
TAITO

GENERE
AZIONE

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

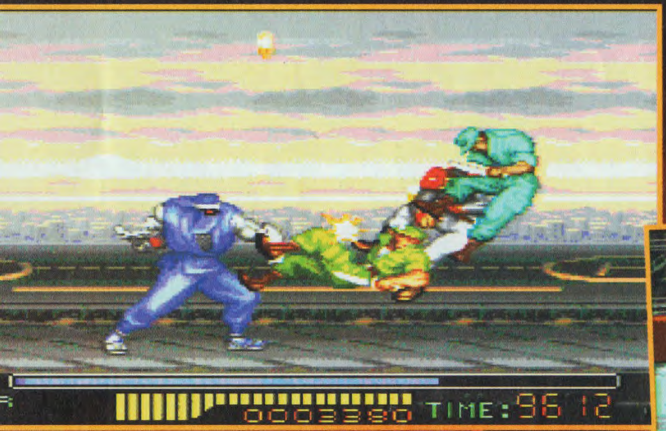
NUMERO GIOCATORI
1



NINJA



Un robottone gigante dotato di un'incredibile forza ma di una scarsa agilità. I suoi pugni provocano del notevole danno fisico agli avversari che poi il tipo finisce a colpi di Nunchaku. Questo robot è dotato di un potente propulsore situato dietro la schiena che gli permette di compiere brevi "volate" contro i nemici riducendoli a brandelli. Consigliato particolarmente ai megalomani che con questo raggiungeranno sicuramente il massimo dell'esaltazione.





KUNOICHI



Questo è l'unico personaggio umano del gioco. E' armata di due coltelli, di una spada ed è dotata di un'incredibile agilità. La sua mossa preferita è un calcio volante con rimbalzo che gli permette di colpire il nemico, rimbalzare indietro colpirne un altro, eccetera. Per dirla breve se lo schermo è pieno di nemici vi ritroverete a giocare a flipper!





KAMAITACHI



Un cyborg veramente cattivo armato di due lame sulle braccia e dotato di una velocità spaventosa. Su questo personaggio non c'è molto da dire tranne che è particolarmente adatto per chi ama uccidere più nemici nel più breve tempo possibile senza aspettare troppo.

GRAFICA 90

▲ Superlativa sotto tutti gli aspetti, definita ottimamente e con favolose animazioni

SONORO 89

▲ Colonna sonora galattica ed effetti strabilianti

GIOCABILITÀ 95

▲ Massacrare tutto e tutti è sempre stato il mio sport preferito

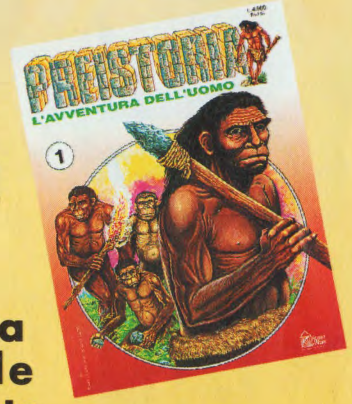
LONGEVITÀ 85

▲ Non vi staccherete fino a quando non lo terminerete...
▼ ... il che accadrà, grazie ai continue infiniti, dopo un paio d'ore

GLOBALE 90

Un gioco stupendo ma se non fosse stato per i continue avrebbe avuto sicuramente un voto maggiore

PREISTORIA
L'AVVENTURA DELL'UOMO



Un'opera in 36 appassionanti puntate settimanali, che ti aiuterà a conoscere, approfondire, trovare risposte concrete sul nostro remotissimo passato, partendo dall'alba della storia dell'uomo per scoprire le origini dell'umanità.





Fanno corredo a questa splendida ed originale opera un entusiasmante gioco di ruolo, dove ti cimentarai contro tribù nemiche, terribili belve ed una natura ostile; un fantastico villaggio preistorico in miniatura, che ti divertirai a costruire pezzo dopo pezzo; la preistoria a fumetti, che ti coinvolgerà con le sue trame avventurose e divertenti e per finire... un gioco misterioso, che scoprirai poco per volta.

Tuffati nel nostro passato con LA PREISTORIA, la tua preziosa guida che ti accompagnerà nell'avventuroso viaggio nella preistoria!



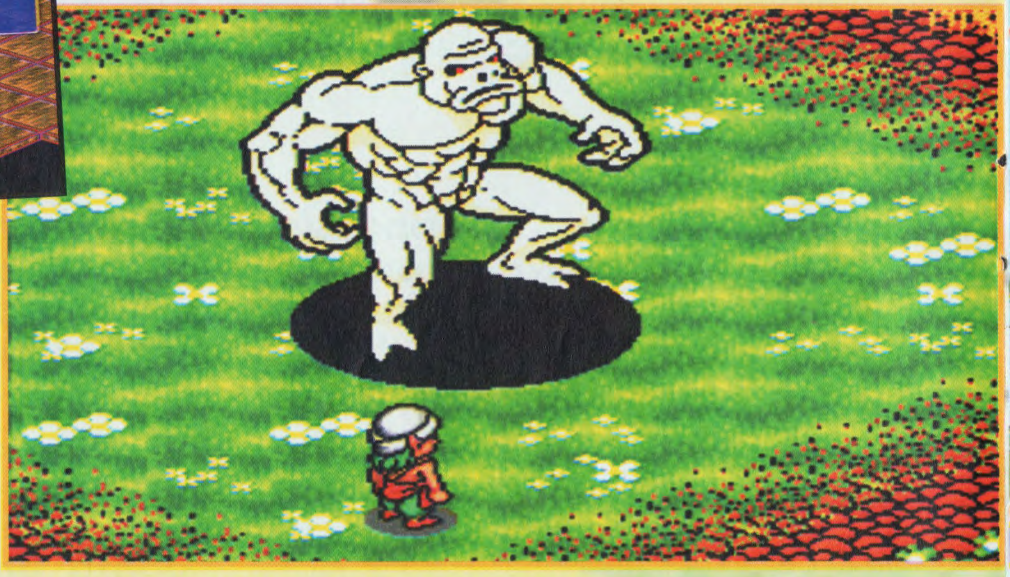
IN EDICOLA DA HOBBY & WORK ITALIANA EDITRICE S.r.l.

EQU

REVIEW







Fantasmi che sembrano tratti di peso da **Pac-Man**; locazioni bizzarre non dissimili dai posti che il nostro Matteo Bittanti ha visitato quando è stato a Las Vegas per il CES; giganteschi guardiani degni di apparire nei comics della Marvel; trabocchetti che paiono escogitati da un fachiro pachistano; un eroe che si direbbe uscito dal "Il La-

COMMENTO



Abituarsi alle idiosincrasie dei giochi isometrici è sempre difficile dal momento che non ne esistono tanti, salvo naturalmente quelli disponibili per il glorioso Spectrum. Dunque, l'arrivo di un prodotto simile sullo SNES non potrà che essere accolto con scetticismo da parte di coloro la cui ludoteca consiste unicamente di platform e prevedibili sparatutto. Anche la maggior parte degli RPG attualmente in circolazione condivide lo stesso stile di gioco, quindi le inconsuete peculiarità di **Equinox** costituiscono un piacevole diversivo, e questo anche perché il gioco offre ciò che i programmatori di questo genere di avventure hanno cercato di ottenere, invano, fino a oggi: la sua veste grafica è di elevatissima qualità e come tale conferisce al gioco una straordinaria atmosfera che la semplicità della struttura di gioco rende subito coinvolgente. E se ciò non bastasse, c'è anche una colonna sonora davvero esaltante. **Equinox** offre qualcosa di molto diverso dal solito, e questo è già in sé un grande pregio di questi tempi

Paolo



Si ringrazia NEWEL per la cartuccia

HORROR D'ARABIA

Tutti i nemici che Jimmy incontra lungo il cammino appartengono al regno del sovrannaturale. Inizialmente si tratta di cose poco o per niente spaventose come pipistrelli giganti e umanoidi rocciosi di dimensioni dieci volte superiori a quelle di Jimmy. A pensarci bene, però, queste cose SONO spaventose, eccome! Ma paragonate alle orribili creature che il nostro piccolo Elfo deve affrontare una volta potenziatosi, quelle sopracitate sono come una passeggiata nel parco.



Direttamente dai fumetti di Capitan America, eccovi il Teschio Rosso!

INOX





Jimmy riceve conferma scritta che quella pozione aumenterà le sue facoltà magiche. Grazie tante.

COMMENTO



Tanto di cappello ai programmatori di **Equinox** per aver provato, e con successo, a fare qualcosa di diverso nell'ambito dei giochi d'avventura alla **Zelda 3**, ma anche una tiratina d'orecchi per aver costellato il gioco di sfarfallii e rallentamenti. Non l'avranno certo fatto di proposito, questo è chiaro, ma per una gestione migliore degli sprites avrei fatto volentieri a meno di una grafica incantevole...beh, non esageriamo, perché la grafica è effettivamente troppo incantevole per desiderare che non lo sia. Ad ogni modo, **Equinox** è veramente un grande titolo, ricco di trascinante atmosfera con musiche di grande presa ed effetti sonori di ottima fattura. Sotto un certo aspetto (voi sapete quale) si potrebbe chiedere di più, ma quello che c'è è più che degno di un'occhiata.

Fabio



Jimmy alle prese con un problema spinoso...

dro di Bagdad". Il tutto distribuito su di un piano di gioco isometrico-tridimensionale e immerso in un assortimento di colori veramente sbalorditivo. Questo, ragazzi miei, è Equinox, il sequel di **Solstice** ma, cosa più importante, anche un raro esempio di RPG in 'isotreddì' sul Super Nintendo. Nei panni di Jimmy, l'Elfo Arabo, dovrete combattere le forze del male che si annidano nel vasto piano di gioco, sia in esterni che in interni (per usare termini da cineasti). La motivazione precisa di ciò è ignota, se si esclude quella di mandare in sollucchero gli appassionati di avventure!

MAGICO JIMMY!

Oltre al turbante di ottima fattura, Jimmy possiede anche dei bei poteri magici; o meglio, la facoltà di farne uso quando trova le ampolle che li contengono. Fortuna vuole che i nemici di Jimmy non abbiano il senso dell'ordine e quindi siano portati a lasciare le prodigiose ampolle a giacere un po' ovunque nell'attesa che vengano raccolte e, al momento opportuno, usate; raggiungerle, comunque, è più facile a dirsi che a farsi: ogni volta che Jimmy vorrà acquistare nuovi poteri magici, infatti, dovrà superare una serie spaventosa di ostacoli, mostri e voragini. Ringrazi il cielo che non debba seguire la stessa procedura per procurarsi gli Stivali delle Sette Leghe; questi Jimmy li ha già addosso, e all'occorrenza gli permettono di varcare enormi distanze con un solo balzo.



Ecco dove finiscono gli alberi dell'Amazzonia!



Una veduta in Cinemascope della mappa di Equinox.



CASA	SONY
GENERE	AVVENTURA
DISTRIBUZIONE	COLUMBIA TRI STAR
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1

GRAFICA 89
▲ Sprite bizzarri, massicci e ben animati
▼ Qualche sfarfallamento

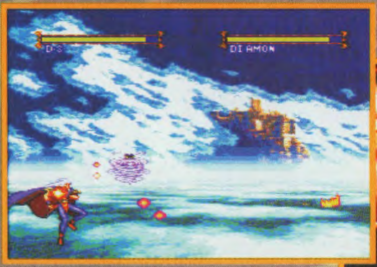
SONORO 91
▲ Ottimi motivi techno e buoni effetti acustici di blastaggio

GIOCABILITÀ 82
▲ La reattività di Jimmy ai comandi è ottima, e la sua avventura è, per chi gioca, un'esperienza gratificante e spesso entusiasmante
▼ Qualche imperdonabile rallentamento

LONGEVITÀ 82
▲ Il livello di difficoltà prolunga di parecchio la vita della cartuccia
▼ Le frustrazioni dovute ai rallentamenti sono un po' scoraggianti

GLOBALE 87
Un buon esempio di una formula ben collaudata. Impegnativo come si deve, ma sopra i rallentamenti non è possibile chiudere un occhio

BAST





La tradizione dei racconti fiabeschi ha sempre insegnato che i baci di affascinanti donzelle o di principi azzurri risvegliano nell'animo di chi li riceve sentimenti nuovi ed idilliaci. Probabilmente questo gli ideatori di **Bastard** se lo erano dimenticato nell'editazione dell'omonima versione cartacea. La trama è semplice semplice: fra un fottio di personaggi inseriti in un contesto medievale esistevano un paio di maghi che amavano farsi gli scherzi a vicenda. Ad un certo punto uno dei due riuscì con un incantesimo a trasformare il secondo ed a costringerlo nel corpo di un bambino innocente. Tuttavia, l'at-



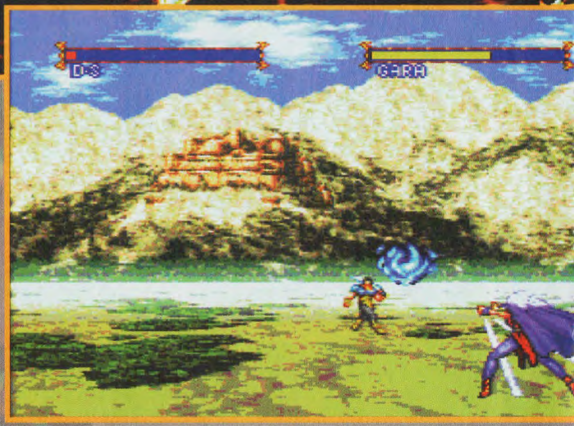




Si ringrazia CONSOLE GENERATION per la cartuccia

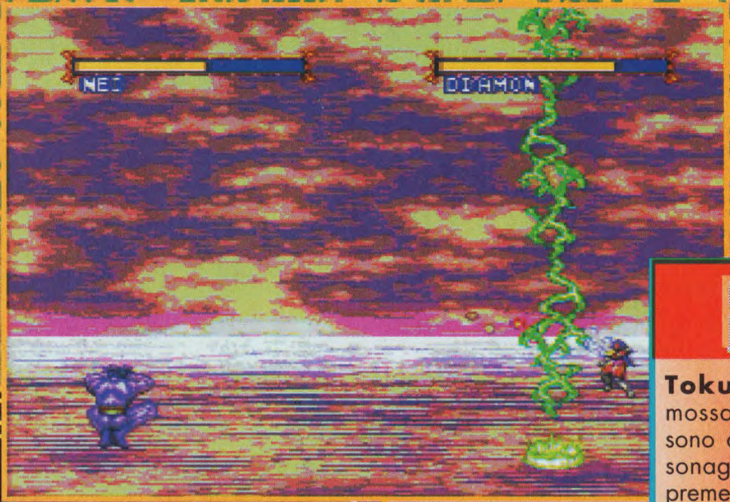
COME NATURA CREA

La versione ludica di Bastard si compone di sei diversi personaggi i quali vengono associati, come nella controparte cartacea, agli elementi naturali. Questi sono a loro volta associati ad un diverso pulsante del joypad la cui funzione principare sarà quella di attivare i vari schemi magici e le formule rituali degli incantesimi che produrranno devastanti colpi speciali.
Abigail: Oscurità-Pulsante X.
Daaku Shinaidaa (Dark Schneider): Fuoco-Pulsante A.
Kall-Su: Acqua-Pulsante X.
Arshes Nei: Lampi elettrici-Pulsante B.
Di Amon: Tenebre-Pulsante X.
Gara: Forze naturali-Pulsante Y.

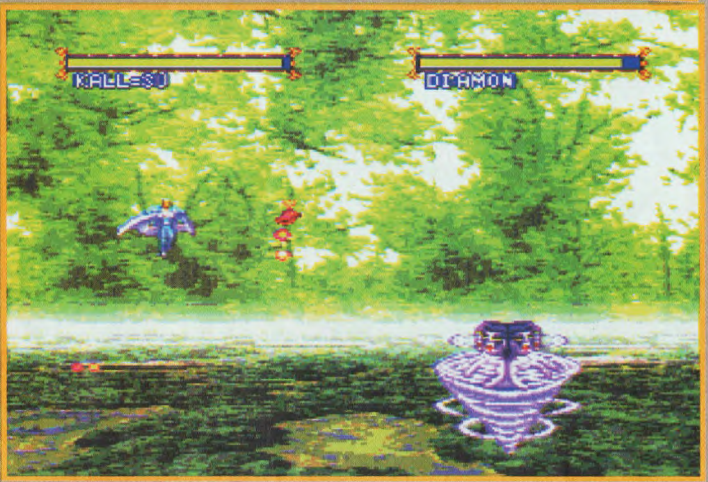




ARD!!











traente figlia del mago in questione scopre di riuscire a trasformare, tramite un calorosissimo bacio sulla guancia, il timido marmocchio in un energumeno nerboruto, incavolato, muscoloso e dotato di speciali poteri con i quali poter polverizzare a distanza gli avversari: Dark Schneider per l' appunto. Alla faccia del bacino sulla guancia...

PAGA LA MOSSA

Tokushukoogeki: mossa speciale di cui sono dotati tutti i personaggi che si ottiene premendo il pulsante R e mantenendolo premuto sino al momento in cui l'arma usata non verrà dissolta. Alcuni personaggi, quali Dark Schneider e Arshes Nei richiedono una doppia pressione del pulsante R. La seconda volta occorrerà quindi tenere premuto il pulsante R ed utilizzare la levetta direzionale per muovere a piacimento l'arma speciale ottenuta nella direzione degli avversari.

Spell Sign: e qui andiamo veramente a ridere. Ogni personaggio è in grado di formulare parole magiche che portano a compiere diversi Mantra, complicati diagrammi mistici che recano danno all'avversario senza contatto fisico diretto fra i due giocatori. Questi Spell Sign costituiscono in pratica le mosse speciali dei vari giocatori. Tenendo premuto il tasto R (in questo caso non occorre premerlo in sequenza due volte) si devono premere i pulsanti A, B, X, Y in una data sequenza che varia a seconda del personaggio utilizzato. Nel caso si desideri fruire di altre armi speciali è necessario ricorrere ad altre combinazioni utilizzando i quattro tasti principali utilizzando sempre lo stesso sistema. Gli schemi degli Spell Sign sono riportati, anche se in maniera non troppo decifrabile, sul manualetto accanto al corrispettivo personaggio. Arma ulteriore può essere ottenuta premendo contemporaneamente tutti e quattro i tasti, sempre tenendo premuto il tasto R. In questo momento è attivo il menù di Spell Sign ed ogni tasto caratterizzante del personaggio costituisce una mossa speciale da selezionarsi tra i vari diagrammi mistici. Come vedete questo è uno dei peggiori esempi di gestione delle mosse speciali mai apparso sulla faccia della terra.

COMMENTO



Ah, ma allora ci sono le mosse speciali! Dopo averci giocato per giorni compiendo unicamente due mosse iniziavo veramente a credere che il gioco si esaurisse unicamente in uno scontro a palle infuocate su due assi diversi. La scoperta da parte di Char del menù dei diagrammi non è però che abbia giovato molto risollevando le sorti del gioco. Certo, alcune mosse sono spettacolari come ad esempio il tornado che la spada di Gara solleva sulla sabbia o ancora l'effetto che la medesima spada conferisce alle acque nello stage della cascata. Il fatto è che prima di arrivare a capire come utilizzare in maniera appropriata ogni singola mossa di ogni singolo personaggio potrebbero passare mesi e l'interesse per il suddetto gioco andrebbe irrimediabilmente scemando. Graficamente poi balza subito all'occhio la disparità grafica fra i fondali e gli sprite. La foresta, le nubi, la cascata,tutto realizzato stupendamente così come un paio di sprite, primo su tutti quello di Gara. Il resto però lascia davvero a desiderare, partendo dalle animazioni per arrivare sino al design: gli sprite sono mal disegnati e poco particolareggiati. Il sonoro è decisamente frenetico e conferisce quell'esaltazione che il gioco in se stesso non riuscirebbe da solo a donare. La difficoltà è discreta e calibrata piuttosto bene e la longevità è subordinata sostanzialmente al tempo che si impiega per appropriarsi delle varie mosse speciali.

Santaz



BASTARD!!



CASA
COBRA TEAM

GENERE
PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

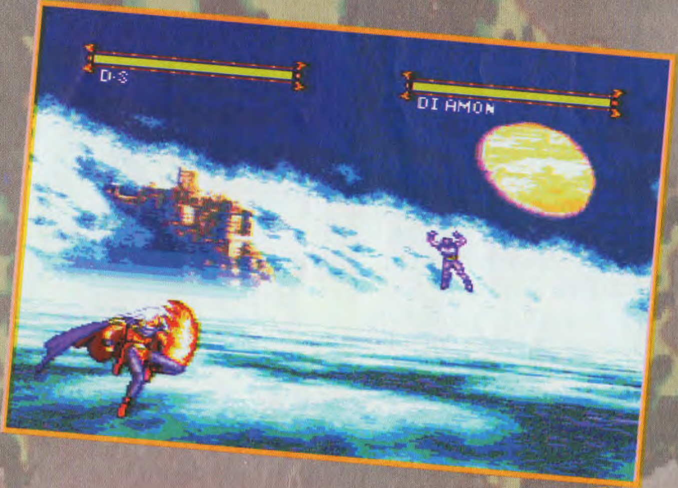
VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1-2

COMMENTO



La versione videoludica di **Bastard!!** risulta piuttosto aderente alla versione manga, con una cronistoria decisamente simile ed un set di personaggi che riprende in egual misura tutti i più simbolici figuri della versione cartacea. Questi, inoltre, sono stati caratterizzati decisamente bene e possiedono caratteristiche di combattimento simili a quelle esposte nel manga. La possibilità di combattere su diversi piani rende l'aspetto globale decisamente curioso ed affascinante con fondali a volte di enorme spessore e con uno scrolling discreto e dotato di buona profondità. Le animazioni non sono sicuramente le migliori apparse sul Super Nintendo, mentre il sonoro è forse l'aspetto un po' più bistrattato proponendo temi non troppo vari ed effetti nella norma anche se i serratissimi ritmi di batteria potrebbero galvanizzarvi non poco. I diversi poteri di cui sono dotati i vari personaggi sono stati ricreati piuttosto bene ma il metodo con cui richiamarli e tramite il quale poter utilizzare le mosse speciali è davvero uno dei più complessi e scomodi che mi sia mai capitato di vedere. Non c'è più religione!. Beh, appurato che le mosse speciali ci sono, che non sono neppure poche, che alcune possiedono un buon impatto visivo, che praticamente tutti i fondali sono tremendamente evocativi, che il livello di difficoltà è calibrato piuttosto bene direi che **Bastard!!** possiede tutti i requisiti per essere considerato un buon picchiaduro. Peccato però che le musiche non troppo varie, alcuni personaggi disegnati troppo rozzamente, alcune animazioni non eccelse e soprattutto l'assurdo metodo di controllo delle mosse speciali riduca non di poco le possibilità che, a prima vista, lo davano quale uno dei migliori titoli per Super Nes.





TORNEO SUBITO...

Le opzioni di gioco prevedono tre diversi tipi di competizioni:
V.S Battle Mode: propone il classico duello a due giocatori i quali possono selezionare il personaggio a piacimento dal set dei sei possibili, utilizzando anche entrambi lo stesso personaggio. Ovviamente è possibile fare la stessa cosa utilizzando come avversario la macchina ed assegnandole un qualsiasi personaggio.
Team Battle: propone invece uno scontro di gruppo - per molti versi simile a quello che contraddistingueva la terza versione di Dragonball Z - in cui selezionare a piacimento i combattenti dai soliti sei e riassegnando i parametri nonché i pulsanti desiderati per gli Spell Sign. I personaggi possono essere assegnati a piacimento alla macchina o a secondi giocatori.
Story Mode: ovvero il gioco lineare in cui è possibile scontrarsi solo con la macchina e nel quale è possibile utilizzare unicamente lo sprite di Dark Schneider in una serie di scontri successivi intervallati da buone schermate grafiche. Il tutto ripercorre piuttosto fedelmente la trama del manga originale.

GRAFICA 85
▲ Fondali a volte molto suggestivi
▲ La varietà grafica aumenta man mano che ci si inoltra nel gioco
▼ Sprite di discreta fattura animazioni nella media

SONORO 83
▼ Non estremamente vario...
▲ ...ma quello che c'è risulta essere decisamente galvanizzante nonché abbastanza apprezzabile

GIOCABILITÀ 73
▲ E' possibile compiere un discreto numero di mosse ed incantesimi...
▼..ma il sistema con cui arrivarci è da emicrania

LONGEVITÀ 80
▲ Decisamente buono il livello di difficoltà ed il bilanciamento
▼ Il sistema di accesso alle mosse speciali potrebbe far venir voglia di buttar la cartuccia dal balcone

GLOBALE 80
Un picchiaduro carino, con ottimi tocchi grafici, piuttosto singolare nonché dotato di varie quanto complicate mosse speciali

•TECNICHE DI RADIOCOMANDO•

L'opera più completa, più dettagliata, più nuova sul modellismo dinamico. Potrete costruire senza alcuna difficoltà i modelli in scala che desiderate e dotandoli di radiocomando li vedrete entrare in azione, proprio come quelli reali.



IN PIÙ

Il prestigioso modello del "DRIVER 1019"



UNA PROPOSTA HOBBY & WORK

CARTOLINA D'ORDINE

Sì! Desidero ricevere l'opera completa **"TECNICHE DI RADIOCOMANDO"**, secondo la seguente proposta:

- ☐ 1 - 6 volumi già rilegati, L. 255.000.
- ☐ 2 - 60 fascicoli + 6 copertine da rilegare, L. 225.000.

Insieme all'opera riceverò anche il modello del "DRIVER 1019".

COGNOME ______________ NOME ______________

VIA ______________ CAP ______________

CITTÀ ______________ PROV. ______________

TEL. ______________ FIRMA ______________

Da inviare a **HOBBY & WORK Italiana Editrice srl** - Via Gounod, 23
20092 Cinisello B. (MI) - Numero Verde 1678-37046

REVIEW

LETHAL EN



Ocio all'ostaggio!



Uff...va bene l'allenamento, ma quando inizia la partita?

Domanda da cento milioni. Qual è il nome di un recente gioco da bar dove impugnando una pistola bisogna sparare a malviventi e terroristi? Se la vostra risposta è **Pac Man** allora chiudete la rivista, uscite a prendere una boccata d'aria, magari bevetevi una camomilla e andate a dormire da-

COMMENTO

Il coin-op mi era piaciuto moltissimo e quando mi sono ritrovato davanti la cartuccia per il SNES, stavo per impazzire dalla gioia. Disgraziatamente tutto questo entusiasmo si è smorzato appena ho inserito la cartuccia e la gioia si è trasformata in rabbia. Purtroppo è letteralmente impossibile giocare con il joypad e, sinceramente, non vedo perché dovrei spendere una barca di soldi per comprare il Super Scope e usarlo con un gioco che nonostante tutto, non raggiunge i livelli dei suoi colleghi. Insomma, cosa volete fare? Se siete appassionati, comprate cartuccia e cannone e giocate finché non vi passa la voglia, altrimenti compratevi cartuccia, cannone e sparatevi.

Fabio

CENSURA AGAIN?

Nella versione coin-op, quando il nemico veniva colpito non succedeva nulla di particolare ma, quando per errore veniva colpito un innocente, appariva una macchia rossa. Nella versione casalinga, invece, questo non succede! Appare infatti uno squallidissimo "CAUTION!" e basta. Siamo alle solite? Bah, a voi l'ardua sentenza...



Si ringrazia COMPUTERLAND per la cartuccia



Li vedi quei proiettili in basso? Sono per te, fratello...

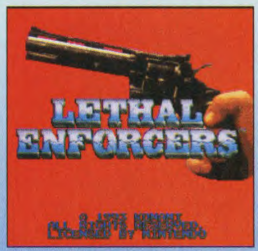


Celomancacelomanca...



Panico all'aeroporto!

FORCERS



COMMENTO



Negativo! E' quasi impossibile giocare a **Lethal Enforcers** utilizzando il joypad. Le cose naturalmente sarebbero differenti nel caso si utilizzi il Super Scope o la pistola ma se ne si è sprovvisti allora sarebbe meglio cambiare il titolo del gioco in Suicide Enforcers. Tuttavia, anche disponendo dell'uno o dell'altra, la situazione non migliorerebbe sensibilmente. Insomma non credo che a nessuno piacerebbe spendere circa 150 mila per un gioco mediocre e che oltre tutto va affiancato ad una periferica che ne costa quasi il doppio. Konami, cosa mi combini?

Bio Massa



La fase di tiro al bersaglio: solo per professionisti...

to che probabilmente avete avuto una giornata pesante. Se invece la vostra risposta è **Lethal Enforcers** allora continuate tranquillamente a leggere. Come avrete sicuramente capito (avete capito, vero?) **Lethal Enforcers** è la conversione dell'omonimo e famosissimo gioco da bar, uscito circa un anno fa riscuotendo un enorme successo. La versione SNES mantiene le stesse caratteristiche dell'originale e può essere giocato utilizzando sia il joypad, sia la pistola inclusa nella versione speciale della confezione del gioco, sia il famigerato Super Scope. Ma vieni!

Ooops, finestrino frantumato. Le ripagheremo i danni signor Maraja...



BONUS O NON BONUS? GROSSO PROBLEMA!

Direte voi, dov'è il problema? In fondo i livelli bonus non hanno mai fatto male a nessuno. Verissimo, ma non avevamo fatto i conti con la Konami, che è riuscita a creare un livello bonus capace di farvi apparire il dannatissimo "Game Over" in men che non si dica. Sembra una cavolata, ma se selezionate il poligono di tiro non ne potrete più uscire e basta non essere qualificati una volta per terminare la partita. Ribah...



E' armatooo! Tutti a terra!

CASA
KONAMI

GENERE
SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA **87**
▲ Buone le immagini digitalizzate...
▼ ...ma a volte risultano un po' grezze

SONORO **65**
▲ Qualche buon effetto sonoro
▼ Mancano quasi completamente le colonne sonore

GIOCABILITÀ **54**
▲ Sparare a cose e persone potrebbe risultare divertente...
▼ ...sottolineo il "potrebbe"...

LONGEVITÀ **71**
▲ All'inizio ci si diverte...
▼ ...ma dopo pochi minuti sopraggiunge la noia

GLOBALE **68**
Nessuno è perfetto, neanche la Konami. Peccato!

MEGA-LO-MANIA

REVIEW



CASA
IMAGINEER

GENERE
STRATEGIA

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1



Tutti a casa mia, raga: offro io!

COMMENTO



Questo genere di cose sembra accadere con allarmante regolarità: un gioco per Megadrive che scade di qualità una volta convertito sullo SNES. E questo è accaduto di nuovo adesso con **Mega-Lo-Mania**. Forse quelli della Imagineer ritenevano che i comandi fossero troppo facili da comprendere, che la grafica fosse troppo ben definita e le campionature troppo limpide perché, paragonato alla cartuccia per la console Sega, questa conversione risulta inferiore sotto tutti questi aspetti. L'unica cosa che sembra essere sopravvissuta alla conversione è la dinamica di gioco, sebbene anche questa non sia valida come lo era nella versione precedente. Comunque, l'azione e l'umorismo dell'originale sono rimasti perfettamente conservati, e questo rende **Mega-Lo-Mania** uno dei giochi più riusciti nel suo genere, anche in questa versione. E poi, se non avete conosciuto la versione per Megadrive, non saprete che cosa manca. Ergo, se siete dei patiti di giochi strategici, fateci un pensierino.

Fabio

Dal nostro punto di vista quaggiù, sulla Terra, noi non siamo altro che delle formiche che cercano di contemplare la volta del creato. Per quanto ne sappiamo, l'universo potrebbe essere sotto il controllo di immense creature intelligenti, che vedono la nostra vita come una piccola scocciatura. In Mega-Lo-Mania ciò è immaginato come una gara in cui i Grandi Antichi combattono per ottenere il monopolio sulle nostre vite...con le nostre stesse vite!

All'inizio del gioco dovete distribuire la vostra manovalanza. Con le persone che portate su ciascuna isola, dovete svolgere le seguenti operazioni: inventare ordigni offensivi da impiegare in battaglia; ordigni difensivi da porre intorno alle vostre strutture, e scudi per riparare i danni. Tuttavia non potete ottenere queste invenzioni senza scavare. Ogni invenzione è costituita da vari elementi; questi vanno ottenuti inviando degli uomini nelle miniere. Man mano che progredirete nel gioco, dovrete scavare più a fondo ed esplorare con maggiore cura. Poi dovrete edificare per sviluppare delle nuove invenzioni: occorre costruire strutture apposite quali miniere, laboratori e fabbriche. Queste ultime servono a produrre le invenzioni più moderne, da far costruire in serie da vaste quantità di operai. Inviando eserciti negli altri settori toglierete di mezzo i loro occupanti, o difenderete i vostri settori dagli attacchi nemici.

Chiunque non sia impiegato remunerativamente può indulgere nella piacevole (ma anche utile) attività di fare gli insopportabili (ma anche utili) bambini. A proposito di evoluzione: l'uomo dispone di molti ingegnosi sistemi per mutilare e uccidere il prossimo. Questi diventano più efficaci con l'accrescere del vostro potere. Da semplici rocce e catapulte, si passa ad archi, pistole, aeroplani e bombe nucleari. Ciò è conseguibile aumentando il livello della tecnologia, assegnando delle persone alla ricerca e, cosa fondamentale, giocando come cani rabbiosi.



Si ringrazia CONSOLE GENERATION per la cartuccia





Due popoli vicini fraternizzano amorevolmente...

GRAFICA 68
▼ Fondali scialbi e sprite eccessivamente piccoli. Tutt'altra cosa rispetto alla versione originale

SONORO 62
▲ Dialoghi spiritosi ed avvincenti effetti sonori
▼ La campionatura del 'parlato' è di scarsa qualità e la musica è di fattura altrettanto scadente

GIOCABILITÀ 83
▲ Una coinvolgente mistura di azione e strategia, ambedue in dosi massicce
▼ La reattività dei comandi lascia un po' a desiderare

LONGEVITÀ 85
▲ Le nove epoche danno un bel da fare. Solo per completare un'isola singola, occorrono ore
▼ Qualcuno potrebbe trovarlo eccessivamente impegnativo, per non dire frustrante

GLOBALE 84
Un ottimo 'concept' guastato da una scadente realizzazione tecnica; i patiti del genere, però, possono tranquillamente passarci sopra

REVIEW

JIM POWER IN THE



RITORNO ALLA TERZA DIMENSIONE

Che ci crediate o no, nel manuale di Jim Power c'è scritto che potete gustarvi un massiccio effetto 3D indossando i classici occhialini. Peccato che una volta infilati questi ultimi il massimo che riuscirete ad ottenere è un massiccio giramento di testa e anche qualche problema nella messa a fuoco delle immagini per qualche mese: stiamo scherzando naturalmente, ma tutto questo è per dire che l'effetto è praticamente inesistente. Boh!

Jim Power, il difensore della dimensione perduta (Lost Dimension per gli amici), il cui unico obiettivo è preservare e difendere tale paradiso dai nemici che la voglio conquistare. Wow! Che storia. Un momento, ma se il nostro eroe si trova lì e per di più esiste anche



la minaccia di una possibile invasione vuol dire che quella dimensione tanto perduta non era, o no? Vabbé, lasciamo perdere i contorti risvolti che può avere l'agire di un game designer e passiamo al gioco vero e proprio.

Allora, voi impersonate il lattaio di Jim Power e lo scopo della vostra missione è quello di distribuire latte, yogurt e latticini ai vari clienti... come non è questo lo

FORZA JIMBO!

Domanda intelligente: come adempiere al proprio compito di massacratore della galassia? Potrete contare su una pistola a spruzzo che, però, invece dell'acqua spara raggi fotonici (ve la immaginate a carnevale?) ed è decisamente letale. Se questa non dovesse eventualmente bastare, avete a disposizione una super arma, limitata nell'utilizzo, che il protagonista lancia alzando le braccia e lanciando terribili onde di energia dalle ascelle... ok, va bene non è energia tuttavia consideratela come tale, che è meglio per tutti noi. Non è finita. Oltre questa sezione, dovrete affrontarne un'altra a bordo di un'astronave. La situazione non è molto differente, tranne per il fatto che questa volta ci si trova in uno sparatutto a scorrimento orizzontale mentre prima era un semplice mix tra piattaforme e azione. Non manca infine una sezione dall'alto con utilizzo nienetepopodimenoche del Modo 7, proprio come nel buon vecchio **Super Contra/Contra Spirits**.
C'è altro? Credo di aver detto tutto l'essenziale riguardo al gioco. Altri elementi di particolare rilevanza non ce ne sono: il resto, infatti, si riassume nei vari bonus e guardiani di fine livello.
A quando il gioco di **Barbie Power**? Ok, era pessima...



Si ringrazia COMPUTER LAND per la cartuccia

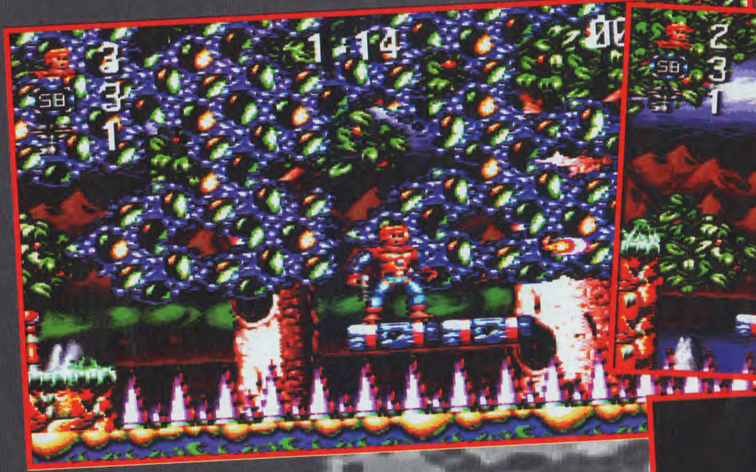




LOST DIMENSION



CASA
LORICIEL
GENERE
AZIONE
DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE
VERSIONE
AMERICANA
NUMERO GIOCATORI
1









COMMENTO



Volevano stupirvi con effetti speciali e colori ultravivaci. Beh, non ci sono riusciti, al contrario! Se devo essere sincero, non ho mai visto il Mode 7 del SNES sfruttato così male come in **Jim Power**. La grafica inoltre è un terrificante insieme di sprite, inseriti in un terribile miscuglio di colori che sembrano siano stati selezionati a caso, affidandosi solo alla fortuna. La giocabilità, inoltre, è a livelli minimi sia per l'eccessiva difficoltà che per il demoralizzante impatto visivo che, in fin dei conti, ha sempre la sua importanza. E pensare che la versione Amiga era galattica...

Paolo

scopo del gioco? Oops, scusate (uffa). Allora, voi impersonate Jim Power (va bene così?) e il vostro scopo è quello di distruggere i vari nemici (vabbe, a questo punto era meglio il lattaio) che vogliono conquistare la cosidetta dimensione perduta che gli invasori sono riusciti lo stesso a trovare. Non vi va bene neanche questa? Insomma, leggetevi i box e soprattutto lavatevi i denti prima di andare a dormire. Vai con i box!



COMMENTO



Ummm. **Jim Power** non mi convince. Il gioco sfrutta le varie potenzialità del SNES, ma c'è un piccolo particolare: le sfrutta male! Insomma a cosa serve avere a disposizione un generatore di effetti speciali come il Mode 7 quando, poi, lo si sfrutta in maniera così sciatta? Non parliamo dello scroll dello sfondo; ancora non riesco a capire come mai procede nello stesso senso del giocatore. Bug? No non credo, piuttosto penso che sia una tipica trovata dell'ultimo minuto (per chi non lo sapesse stiamo parlando di una conversione) chiaramente pessima. Per quanto riguarda la giocabilità, anche qui si naviga in cattive acque. Il gioco è troppo difficile e, anche con l'ausilio dei continue, non riuscirete a scampare alla frustrazione e alla tentazione di cambiare gioco.
Sarà per la prossima volta, Loriciel.

Bio Massa

GRAFICA — 70
▲ Sicuramente molto originale...
▼ ...anche troppo.

SONORO — 85
▲ Frenetica e ritmata, sicuramente un punto a favore della Loricel
▼ Dimenticate gli effetti

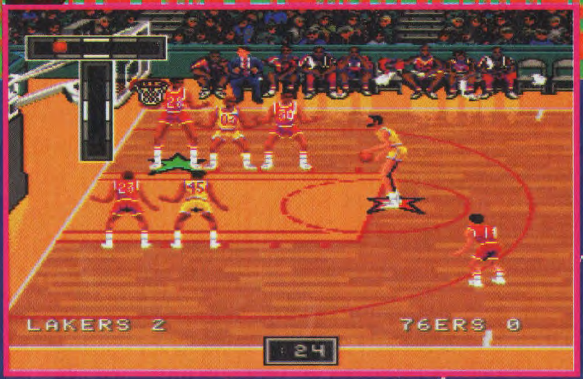
GIOCABILITÀ — 76
▲ Se vi piacciono i giochi di questo genere lo troverete interessante
▼ Decisamente troppo difficile

LONGEVITÀ — 60
▲ Vi ritroverete a piedi dopo pochi minuti

GLOBALE — 70
Un gioco pieno d'azione ma dalla cattiva realizzazione. Valido solo per gli appassionati. Passo e chiudo

REVIEW

NBA SHO



Cosa ci fa quel pezzo di Tetris in alto a sinistra?

Mica tanto sorprendente la storia della nascita del basket. Fu inventato da un certo dottor James Naismith che in una palestra appese al muro un cestino, in modo che i suoi allievi morenti di noia avessero qualcosa da fare. Che storia, eh? Comunque, tanto tempo è passato e oggi la pallacanestro è uno tra i più veloci e furiosi sport del mondo, e da nessuna parte trovate tanta azione quanto nel campionato americano dell'NBA. NBA Showdown, l'ultima fatica della Electronic Arts, vi dà la possibilità di esaltarvi nel guidare un pugno di deformi (come si spiegherebbero altrimenti altezze che superano i 2 metri e 30?)

COMMENTO

Con tutto quel casino di statistiche può essere che l'entusiasmo cali un poco mentre vi state a scervellare con tutta la serie di dati, punti deboli e specialità di ogni giocatore. Questo però accade solo se giocate le partite "simulative" e comunque la cosa può alimentare la giocabilità lo stesso. Infatti prendere le svariate decisioni "manageriali" può essere molto gratificante così come lo è scendere in campo. C'è però un altro problema: i parametri incidono sicuramente sulle azioni di gioco ma il giocatore è poco coinvolto in queste ultime: tutto sa molto di casuale e i canestri segnati sembrano opera più della fortuna che della bravura del giocatore. E' singolare poi che i passaggi possano essere indirizzati solo ai giocatori visibili su schermo, rendendo impossibile realizzare alcuni schemi di gioco. Nel complesso, comunque, questo è un bel gioco: l'inclusione di certi colpi presi direttamente dalla realtà televisiva rendono il gioco decisamente divertente e i controlli sono molto istintivi, come in tutti i giochi della EA, d'altronde.

Simon



Rivediamo alla moviola





SI RINGRAZIA COMPUTERLAND PER LA CARTUCCIA

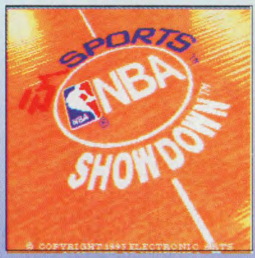
A VENTIQUATTRO SECONDI DALLA FINE

Ore e ore spendono i mega-campioni per inventarsi i colpi più spettacolari (i "Marquee" shots li chiamano negli States) e noi come li ripaghiamo? Riprogrammandoli pixel dopo pixel nei giochi, ecco come! In NBA Showdown, ogni squadra ha un suo star player, che ha una sua maniera elaborata e spettacolare di mettere la boccia nel sacco. Tutto ciò si realizza quando il giocatore in questione si trova davanti al canestro (dove se no?) e si tiene premuto il tasto Y. Beccatevi il "Gorilla Slam" di Shaq O'Neal, il "Kiss the Rim" di Jordan oppure, tra una montagna di altre mosse, la "Double Hand Pump Two Hand Slam" di Mourning. Dei pazzi: invece di andare dietro alle ragazzine i tizi nominati se ne stanno ore per inventarsi 'ste cose da circo. Ma per piacere...

"Vede, essendo dei cestisti usiamo le mani, per cui è per ragioni politiche che sfruttiamo il contropiede..."

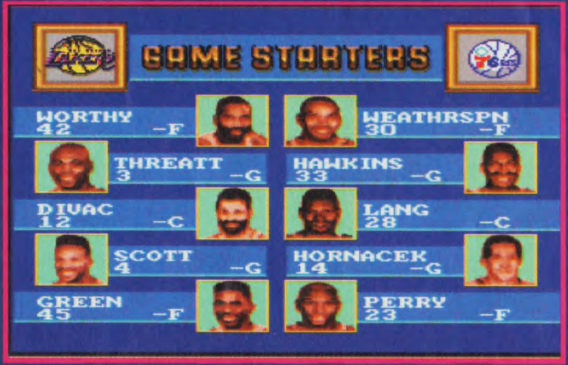


WDOWN



La palla è mia! No, è mia! Mammaaaa...nghheeee!!!





nelle partite sia precedenti e sia nel bel mezzo della stagione ufficiale, in quello che è considerato praticamente il Campionato del Mondo!!! Mica roba qualsiasi!!! Eh, che cultura, scommetto che non lo sapeva nessuno, non ho parole... vabbé, per questa volta beccatevi il resto della recensione...

E GODZILLA?

Del casiniliardo di opzioni presenti nel gioco, la nostra preferita è quella che vi consente di allestire una vostra squadra personalizzata. Immaginate: Charles Barkley, Shaquille O'Neal, Michael Jordan, Patrick Ewing e Simone Crosignani tutti nella stessa squadra, un team praticamente imbattibile. Ah, dimenticavo: non si possono scegliere le capre in NBA Showdown. Sorry, Simon, sarà per la prossima volta!

"Cosa vuole?" "Mi dia una schiacciatina..."

















COMMENTO



Il problema con 'sto gioco è che ci si mette troppo tempo a mettere a posto i settings e poi ci sono tutte le pallosissime regole da mandare a memoria: gli arbitri continuano a fischiare penalità stroncando il ritmo della partita, il che è un peccato perché il gioco in sé è caruccio. I giocatori sono veloci, rispondono bene, sono presenti tutti i grandi nomi dell'NBA con tanto di megaschiacciate e tutto quanto. Una volta poi che si impara a gestire la selezione dei giocatori durante le partite, tutto migliora. E' così: c'è proprio tutto e non c'è dubbio che ci saranno persone disposte a vendere la famiglia in blocco per comprare **NBA Showdown**. Io lo trovo un po' palloso (beh, dopo **NBA Jam** tutto sembra un po' palloso) ma di appassionati ce ne sono a triliardi per cui...

Paolo

CASA	ELECTRONIC ARTS
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-2

GRAFICA 84

▲ Grafica di alto standard. Cacchiarola, si riconoscono i giocatori!

SONORO 82

▲ Quel che c'è è ottimo. Belle le urla degli allenatori e massicci gli effetti delle schiacciate

GIOCABILITÀ 85

▲ Gioco veloce e istintivo da giocare...
▼ ...ma le costanti interruzioni per le penalità smorzano un po' il ritmo

LONGEVITÀ 86

▲ Una stagione intera (per un totale di 82 squadre), la possibilità di creare il vostro "Dream Team", modi Arcade e Simulazione, modo di gioco a due, vi terrà incollati per molto

GLOBALE 84

Un gioco globale, dal ritmo veloce con tonnellate di statistiche per esaltarvi o annoiarvi

STANL

REVIEW



Ingaggio a centrocampo: notate il livello dell'energia delle tre linee (in alto)



Bellissimo il simbolo dei Calgary Flames sul ghiaccio

L'hockey su ghiaccio è uno sport che solo pochi fortunati hanno l'occasione di praticare assiduamente: ciononostante è una disciplina che raccoglie sempre un discreto pubblico in occasione di Mondiali e Olimpiadi varie (prova ne è l'ammasso di collaboratori che si è formato di fronte al TV color della reda in occasione della sfida Italia-Svezia a Lillehammer) e anche il Campionato Italiano sta vivendo un buon periodo di splendore (15.000 spettatori in occasione del derby milanese di hockey non sono certo pochi).
In USA l'hockey su ghiaccio è il quarto sport come popolarità, dopo baseball, football e basket: proprio per questo motivo le simulazioni da parte di software house a stelle e strisce fioccano letteralmente. Così dopo vari tentativi "licenziatari" (basti ricordare i due titoli dedicati a Brett Hull e all'asso degli assi Mario Lemieux) da parte di case più o meno affermate, la Nintendo prova a stabilire la propria leadership anche in questo campo. Peccato che la Electronic Arts abbia deciso di lanciare nel medesimo periodo NHL '94 (la recensione a pag.42), simulazione ben superiore e assai più gocabile... Nintendo, chettestaffà?

MI VIENE LO SBOCCO...

Peculiarità (si fa per dire) di **Stanley Cup** è l'utilizzo massiccio del Mode 7: il campo (che è un bitmap bello grosso) ruota in continuazione a destra e manca con il giocatore che ha il controllo del disco sempre inquadrato di spalle. Questa tecnica, utilizzata un po' di tempo fa con **Super Dunk Shot** (o **NCAA Basketball**, a seconda della versione) è sicuramente innovativa, ma ha diversi svantaggi: pur essendo più realistica, infatti, non permette un controllo ottimale della situazione e riduce il gioco, proprio come accadeva nella simulazione cestistica sopracitata, a una gara di slalom fra i concorrenti avversari. Ve la immaginate una partita di hockey senza passaggi? Assurdo, soprattutto considerando che in questo sport gli assist sono conteggiati alla pari dei gol...



Si ringrazia CONSOLE GENERATION per la cartuccia

COMMENTO



Ma dai! Che bufala non è? Buuu... Fiiiiit... Ragazzi miei, la Nintendo ci ha rifilato una bella "sola"!!! Volevo aggiungere "stranamente" alla frase, ma viste le ultime azioni della grande "N" ormai non mi stupisco più di nulla. Il bello (anzi sarebbe meglio dire il brutto) di **Stanley Cup** è che non solo l'idea di base è sbagliata (il campo che ruota in Mode 7 è una buffonata e dimostra una volta di più che i giochi sportivi con la visuale in soggettiva e rotazione allegata sono una chiavica), ma è pure realizzata male: infatti mi è capitato parecchie volte di vedere il computer che di fronte al portiere si blocca e si mette ad andare avanti e indietro come se fosse impazzito. Scandaloso. E i falli? L'arbitro ha un metro di giudizio tutto suo: si inventa le penalità, lascia correre certe bastonate nei denti... Boh. L'unica qualità che eleva il globale del gioco, come ha detto Marco, è la presenza di tutte le squadre del campionato NHL '94 (Mighty Ducks e Panthers compresi), ma per il resto **Stanley Cup** è davvero poca cosa. Un vero pacco.

Simon



Il Bruno Pizzul della NHL...

Philadelphia spazza il disco dalla propria area...



EY CUP



CASA	NINTENDO
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-2

◆ STANLEY CUPRICH ◆

Le opzioni di **Stanley Cup** sono quelle tipiche di qualsiasi simulazione sportiva: possibilità di disputare un incontro singolo, un campionato o i playoff, di scegliere la lunghezza delle partite, i cambi di linee automatici e manuali e, esclusivamente nella versione nordamericana (da noi testata), la lingua (inglese o francese). Le squadre sono quelle della NHL (non c'è niente di più odioso delle squadre inventate o con i nomi storpiati, tipo Los Angeles Rings o Calgary Flags) e le divise corrispondono alla perfezione a quelle reali. Peccato che non ci siano i nomi dei giocatori, ma non si può avere tutto dalla vita...



Ed è gooool! Il portiere dei Canadiens nulla ha potuto contro questo slap shot



COMMENTO



Ormai è una consuetudine, viste le mie conoscenze in campo hockeystico tutti i giochi in materia passano, prima o poi, fra le mie mani (tiratela meno... Ndr). Dopo aver visto **Stanley Cup** avrei preferito non averne saputo nulla di questo sport. Il fatto che il titolo in questione fosse prodotto dalla Nintendo mi aveva ben disposto nei suoi confronti. La realtà è ben diversa: questo gioco è a dir poco ridicolo. La visione in 3 dimensioni del campo è assurda, fa venire il mal di testa e rende confusionaria l'azione. La giocabilità poi è veramente scarsa: è impossibile imbastire un'azione fatta di più di due passaggi. Tutto il gioco si riduce ad abbattere gli avversari e a tirare in porta a casaccio, sperando che vada bene.
Nonostante tutto va comunque detto che la grafica è buona e che sono presenti tutte le formazioni del campionato NHL 94. Non che questo basti a farne un buon gioco... Come direbbe Paolo: non ho parole.

Marco



Beccatevi i giocatori in panca penalità nella parte alta dello scermo...



GRAFICA 79

▲ Gli sprite sono disegnati discretamente e ci sono tutti i simboli delle squadre NHL
▼ Il Mode 7 vi farà venire ben presto il mal di testa

SONORO 73

▲ Un sacco di "Uh!", "Ah!", "Oh!" e qualche musichetta con l'organo

GIOCABILITÀ 49

▼ Ma stiamo scherzando? Persino il modo a due giocatori è di una noia bestiale

LONGEVITÀ 53

▲ C'é il battery back-up per salvare la situazione...
▼ ...peccato che non vi servirà proprio a nulla

GLOBALE 51

Pessima simulazione di hockey e uno dei peggiori titoli Nintendo di tutti i tempi



WOLFEN

REVIEW

Massacro per le masse



"Noi siamo solo di passaggio, Dr Jones: questa... questa è la storia!"





Blazkowicz (BJ per gli amici) è un tipo a posto, almeno finché qualcuno non gli pesta i piedi. Purtroppo, un tale di nome Staatmeister sta facendo tutto ciò che è in suo potere per rendere miserabile la vita di BJ. Dittatore spietato e fascista, Staatmeister è così fiero dei suoi pochi crimini contro l'umanità che ora è deciso a sottoporre il mondo intero alle sue atrocità. Così, su richiesta del nostro buon governo, Blazkowicz perlustra le varie roccaforti di Staatmeister con l'intento di conciare per le feste gli uomini al soldo del Perfido e, per chiudere in bellezza, il criminale stesso. Sfortunatamente, BJ non ha un

VERTIGINOSO!

La visuale del gioco è in soggettiva, e tutti i livelli sono interamente ritratti in Modo 7. Di conseguenza, tutto ciò che il giocatore vede attraverso gli occhi di BJ, incede, si allontana e ruota in maniera tale da far vomitare chi soffre di mal d'aereo o cose del genere. Ciononostante l'azione procede fluidamente e a grande velocità, sebbene BJ sembri viaggiare su pattini a rotelle anziché pedinare furtivamente la sua preda!







Kakkientruppen!



COMMENTO



Wolfenstein è un gioco alquanto ripetitivo. Tutti i livelli sono identici gli uni agli altri e i soldati nemici non fanno altro che resistere a più colpi prima di esplodere in un tripudio di sangue. Tutto è molto insensato e gratuito, richiede poca abilità e ancor meno cervello. Il più delle volte l'esito delle battaglie è determinato da chi brandisce l'arma più grossa e non si ricava alcuna sensazione di conseguimento di un risultato. **Wolfenstein** è un gioco adatto a persone sadiche di natura. La grafica è piuttosto rozza ma la musica è di grande presa, anzi direi che è troppo bella per un gioco come questo.

Fabio

STEIN 3D





CASA
IMAGINEER

GENERE
AVVENTURA

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

ORE DA AMMAZZARE

La maggior parte del tempo di BJ viene spesa riempiendo di piombo ogni cosa vivente che gli si para davanti. Nemmeno i cani, seppur di quelli che abbaiano e mordono, sono al sicuro dalle sanguinose velleità della ferraglia bellica di BJ. Comunque, i bersagli preferiti da BJ sono le truppe di Staatmeister, e per sua fortuna (?) queste sono sempre abbondanti. Contro di esse BJ può utilizzare un'ampia varietà di armi da fuoco. Queste, di solito, sono reperibili negli angoli e nelle fessure delle stamberghe di Staatmeister, mentre una fonte alternativa di armi sono i cadaveri dei soldati abbattuti... previa perquisizione, naturalmente. Le armi variano da una semplice pistola lanciarazzi al mitragliatore, e ognuna di esse va caricata con munizioni da raccogliere a parte. Ovviamente lo stesso BJ è un bersaglio mobile e necessita di ricuciture di quando in quando, perciò vengono forniti anche dei kit di pronto soccorso. Per recuperare l'energia perduta, BJ può ricorrere anche a vario cibo.

Non aprite quella porta!



buon senso dell'orientamento, per cui sta a voi guidare i suoi passi nella sua missione. Fra BJ e Staatmeister ci sono le guardie del dittatore e i loro cani. Le battaglie che seguono sono uno spettacolo sanguinoso e non indicato ai deboli di cuore. Solo chi ha fegato (e la capacità di non farselo affettare) può cimentarsi con **Wolfenstein** !







Chi ha detto che il cane è il miglior amico dell'uomo?

COMMENTO



Questo gioco ha un fascino che non dura oltre i primi tre livelli. Una volta che ci si rende conto che il gioco non ha da offrire altro che una scena di violenza gratuita dietro l'altra, le carneficine diventano noiose e intollerabili. Non c'è nulla di esaltante nell'abbattere dei cani al suolo e riempire di piombo in Modo 7 rappresentazioni blocchettose di esseri umani, quando altrove ci sono sparatutto più divertenti che esigono la nostra attenzione. **Wolfenstein** sarebbe stato un gioco migliore se al posto di uomini e cani che stramazzano in un lago di sangue ci fossero stati cyborg e droidi che esplodono in un tripudio di cavi e scintille. Non parliamo poi della presentazione, più degna di un PC con una configurazione scarsa che di una console ultrapompata quale il Super NES. Manchevolezze tecniche a parte, **Wolfenstein** è un gioco che raccomanderei a...raccomanderei a...be', non saprei proprio a chi raccomandarlo!

Paolo

GRAFICA 69
▲ Impiego fantasioso e globale-totale del Modo 7, con un'ottima fluidità
▼ L'effetto però è visivamente terribile e non sbalordisce più di tanto

SONORO 74
▲ Belle atmosfere musicali e bizzarri effetti sonori

GIOCABILITÀ 67
▲ Il gioco è duro e implacabile, non manca certo di stimoli
▼ Gli eventi si susseguono con una certa lentezza

LONGEVITÀ 65
▲ Divertente e gratificante in modo perverso
▼ Un po' monotono

GLOBALE 66
E' il classico gioco che si ama o si odia a prima vista, senza vie di mezzo

POPULOUS II

REVIEW



CASA	IMAGINEER
GENERE	STRATEGIA
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1



COMMENTO



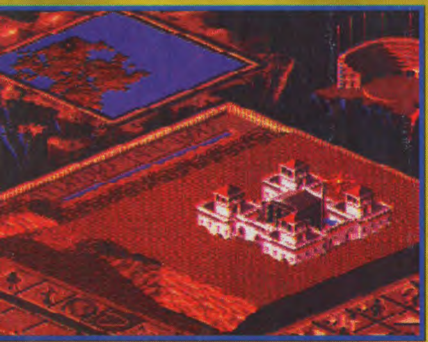
La Imagineer ha fatto un ottimo lavoro, producendo una delle simulazioni divine più affascinanti e coinvolgenti fra quelle in circolazione. Grande cura per i dettagli, un sacco di cose da fare e su cui far lavorare la materia grigia: cosa si può chiedere di più? **Populous II** è inizialmente abbastanza semplice, ma nell'attimo in cui avete acquistato familiarità con la dinamica di gioco, l'azione si riscalda e gli avversari computerizzati vengono investiti di un quoziente intellettivo incredibilmente elevato. E' uno di quei giochi che divora ore come niente fosse e dove ogni successo è un'immensa gratificazione. La Imagineer si sta facendo un'ottima reputazione per le sue simulazioni, e questa è una delle migliori.

Fabio

Chi non salta non conosce Populous-he, he! Ehm... canzoncina demente e metrica completamente distorta ma tutto questo per dire che ci troviamo di fronte al seguito di uno dei giochi più mitici della storia dei computer, arriconvertito per Super Nes. A voi il potere divino, a voi la volontà di vita e di morte sui comuni mortali. Ma è meglio soffermarsi sulla descrizione: il primo potere di cui disponete è quello di sollevare e abbassare la terra. Ogni livello è rappresentato nella piccola mappa situata all'angolo superiore-sinistro dello schermo. Se appiattite la terra, la gente può coltivarla, e i loro insediamenti aumentano di conseguenza. E' importante aumentare le dimensioni degli insediamenti perché la popolazione si moltiplichi più rapidamente, e la gente che ne emerge sia più forte. Il gioco si svolge sulla mappa più grande fra le due visibili sullo schermo. Su di essa sono raffigurate le città che si trovano sulla via per l'Olimpo. C'è un itinerario separato per ciascun elemento. Lungo la strada dovrete avere la meglio sulle divinità minori, a cominciare da Prometeo. Una volta sconfitte, doneranno dei punti atti ad aumentare l'efficacia dei Poteri Naturali in ciascuna delle sei categorie. Dal momento che il vostro spazio vivibile iniziale è limitato, sarà necessario cercare altri luoghi in cui far vivere la gente in eccedenza. Nel far ciò, inevitabilmente vi imbatterete in altre tribù. A questo punto dovrete combattere per avere il controllo della zona interessata. Ricordate, una figura umana può rappresentare molte persone che sono venute insieme in quell'area. Per incoraggiare la gente a spostarsi, potete impiantare un idolo e ordinarle di recarsi presso di esso. Ma il bello arriva quando avrete inglobato abbastanza Mana da usare le magie; più territorio conquistate e più "intrusioni" avrete a disposizione: livellate il terreno, create alberi dal nulla che incentivano lo sviluppo e la nascita delle persone, emanate fiamme dal cielo addosso a individui e abitazioni nemiche, devastate con ondate micidiali e dulcis in fundo scatenate il Big One, con faglie di S.Andrea che nascono dal nulla e vulcani che vomitano quantità distruttive di lava.







GRAFICA 71

▲ Le figure delle costruzioni e degli abitanti sono gradevoli a vedersi e alcune calamità sono davvero spettacolari
▼ Sotto l'aspetto visuale, c'è poco movimento

SONORO 51

▼ Scadente, come nella versione originaria. Gli effetti sonori non sono un granché e non c'è musica.

GIOCABILITÀ 87

▲ Centinaia di livelli da conquistare
▼ Un pochino ripetitivo

LONGEVITÀ 89

▲ Per imparare la dinamica e acquistare familiarità con i comandi bastano pochi minuti, dopodiché si rimane incollati allo schermo per ore

GLOBALE 88

Un classico del genere strategico ben convertito per il Super NES. Sono veramente soldi ben spesi

MEGADRIVE • MEGA CD • MASTER SYSTEM • GAME GEAR

100% CONSOLE SEGA

MEGA CONSOLE

E' IN EDICOLA

FUTURA PUBLISHING

ANNO 1 • NUMERO 3
APRILE 1994
L.5.000
FRS 7.50

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE GRUPPO III/70

MEGARACE
LA RISCOSSA DEL MEGA CD!

SPECIALE SATURN
TUTTA LA VERITÀ!

MEGADRIVE
Bubba 'N' Stix • High Seas Havoc • Impossible Mission 2025 • Madness - House of Fun • NBA Jam • Prince of Persia • Skitchin' • Sonic 3 • Streets of Rage 3 • Sub-terrania

MEGA CD
Chuck Racer • Dragon's Lair • Lamù • Lunar • MegaRace • Mistery Mansion • NHL '94 • Tom Cat Alley

MASTER SYSTEM
Micro Machines • Road Rash • Streets of Rage 2

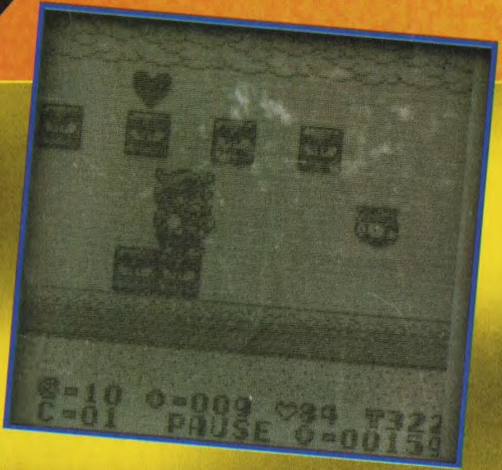
GAME GEAR
Gear Works • Micro Machines • Sensible Soccer

STREETS OF RAGE 3 E SUB-TERRANIA
I TITOLI PIÙ ATTESI DEL 94!

SONIC 3
INTERVISTA ESCLUSIVA AI PROGRAMMATORI!

REVIEW

WARIO LAND



Shigeru Miyamoto, nel 1977, alla tenera età di ventiquattro anni, entrò per la prima volta alla Nintendo (non come cliente per intenderci, e nemmeno come ladro...). Egli era infatti il figlio di un intimo amico del Venerabile Hiroshi Yamauchi. Ottenne udienza presso il Magnifico e fu in grado di colpirlo (non con un pianoforte in testa, per intenderci) con brillanti intuizioni e ottime idee. E chi se ne fre-

COSA MI COMBINI?

Se Wario, contraddistinto dall'aspetto normale (oddio, normale...) può assumere in modo relativamente semplice le sembianze di altri illustri individui, il discorso per passare direttamente da una mutazione all'altra risulta essere un pochino più complesso. Diverse trasformazioni, che si dipartono non più dalla stato normale ma già da una trasformazione precedente, sono infatti possibili tramite la combinazione di più icone che variano sia in considerazione dello stato attuale del personaggio, sia in considerazione dello stato finale che si desidera raggiungere. Se stiamo fruendo infatti di un **Jet Wario**, ad esempio, questo potrà tramutarsi in un **Dragon Wario** semplicemente collezionando l'icona del drago obeso ma se invece lo scopo della mutazione è quello di ottenere un **Brutus Wario**, sempre partendo dallo stato **Jet Wario**, sarà necessario prima collezionare l'icona dell'elmo e poi quella della giara. Il passaggio da **Brutus Wario** a **Jet Wario** può avvenire invece tramite l'assunzione della semplice icona del volatile. **Dragon Wario** può a sua volta assumere le sembianze di **Brutus Wario** collezionando l'icona dell'elmetto con le corna e della giara mentre il passaggio inverso può avvenire tramite l'assunzione di una semplice faccina di drago grassottello. Nel caso invece in cui Wario venisse a contatto con un nemico, si restringerebbe sino a giungere allo stato di **Chibi Wario**. In questa nuova situazione scordatevi pure di usare la forza bruta poichè sarà già tanto riuscire a fuggire dagli avversari. Prima di assumere quindi una delle tre trasformazioni speciali sarà quindi necessario riacquistare le normali sembianze di Wario.

COMMENTO

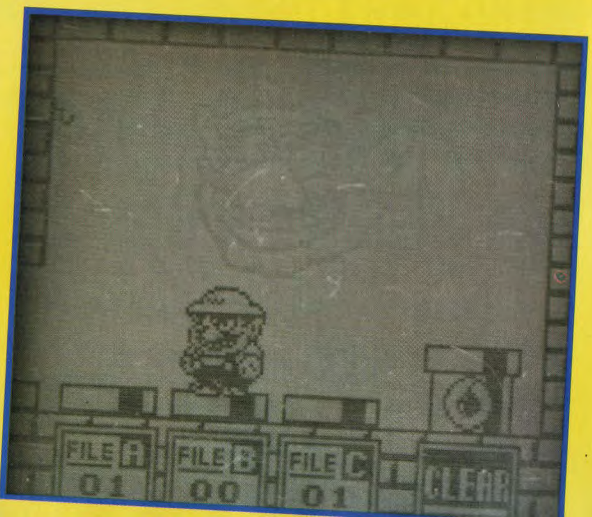


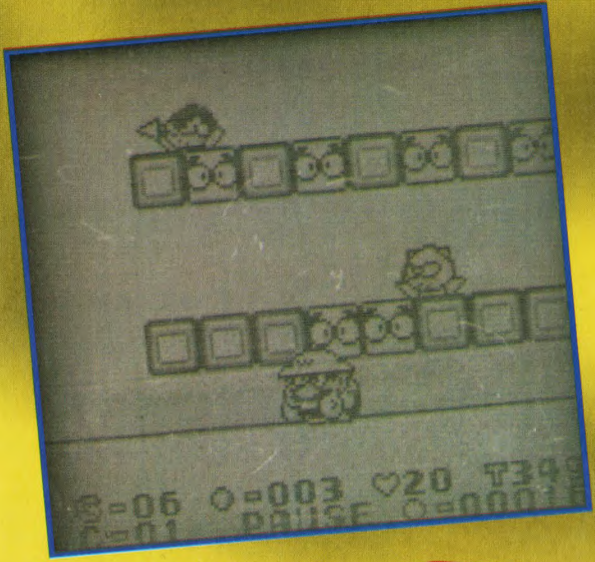
E' incredibile come i giochi ispirati all'idraulico baffuto non perdano il loro charme neppure nelle conversioni da sedici a otto bit. Capisco che il paragone potrebbe apparire un pochino fuori luogo ma se provate a raffrontare il miglior platform attualmente disponibile per Super Nintendo (**Mario World**, per l'appunto) con il presente gioco per Game Boy vi accorgerete che la differenza sostanziale risiede nella ovvia disparità grafica e nulla più. E rammentatevi pure che, se **Mario World** su Super Nes appare quale uno dei più galattici platform mai apparsi sulla faccia della terra non è certo merito della sola realizzazione grafica. Capita l'antifona? Tutto quello che racchiude questa terza avventura dedicata a Mario su Game Boy consta "semplicemente" nella solita giocabilità da favola e nella varietà di eventi e situazioni a cui la Nintendo ci ha abituati con tutte le sue avventure che vedono come protagonista il baffuto individuo, per l'appunto. Nella presente terza parte di **Mario Land** ecco quindi apparire il mitico Wario multiforme che, camaleonticamente, può vestire diversi panni ognuno dei quali prevede diverse funzioni ed ognuno dei quali dotato di un carisma da sballo. Che dire poi dell'azione frenetica in cui occorre saltare, spostare oggetti, trovarne altri, esplorare luoghi, scoprire cunicoli e passaggi segreti, eliminare nemici, scovare bonus e tante altre cose ancora? Semplicemente delirante. Insomma, la morale di tutto ciò è che titoli come il presente non possono mancare nella collezione di nessun utente di Game Boy, neppure se già possessori delle precedenti avventure.

Char

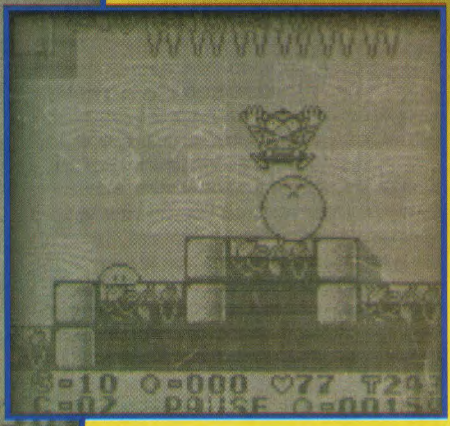


Si ringrazia CONSOLE GENERATION per la cartuccia

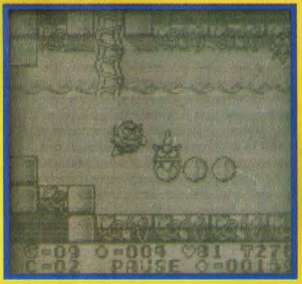








ga direte voi? Eh no, proprio qui vi volevo. Se infatti ora avete fra le mani questo bel po di gioco lo dovete unicamente a questo fortuito mix di combinazioni!



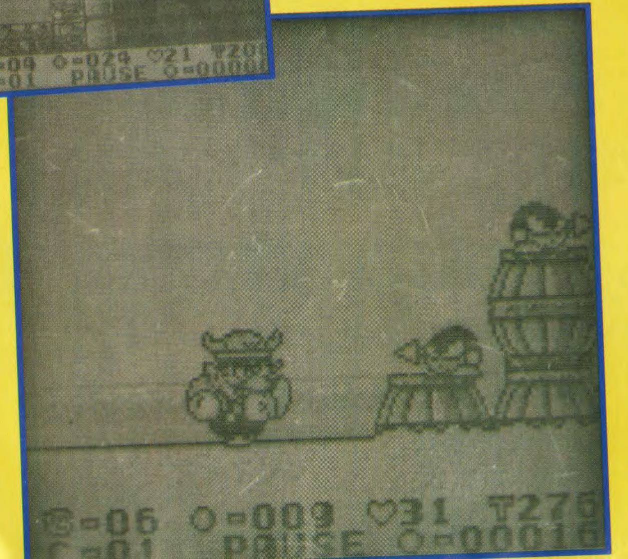


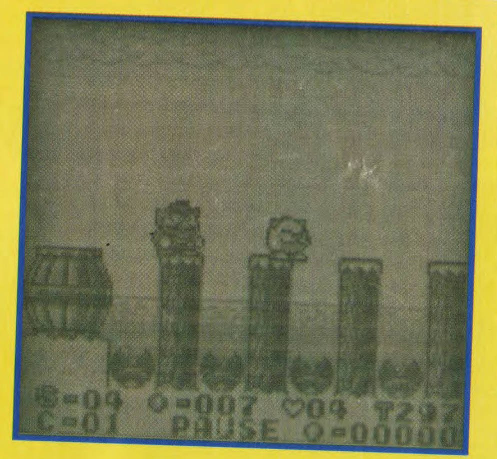
VOLA VOLA VOLA VOLA VOLA L'APE MAIA

Ovvero le trasformazioni del mitico eroe. Wario è stato dotato di un'insolita facoltà camaleontica che gli permette di adattarsi ad oggetti e situazioni che man mano si trova a dover affrontare. Il tutto consiste nel raccogliere, strada facendo, una serie di icone la cui combinazione può permettere al nostro eroe di assumere diversi aspetti fruendo delle possibilità che questi, di volta in volta, offrono. Queste, sotto forma di faccine beote, appaiono come:

- **una specie di giara con gli occhi**
- **un tondo e grassoccio viso di coccodrillo**
- **un elmo dotato di occhi e corna**
- **il viso di un non meglio identificato volatile con le orecchie**

Il nostro sprite se ne va infatti in giro con un bellissimo cappellino da safari che lo contraddistingue nel suo stato "normale" . Raccogliendo l'icona del volatile o quella dell'alligatore obeso esso potrà trasformarsi rispettivamente in **Jet Wario** o **Dragon Wario**. Quali sono le peculiarità principali di queste due diverse condizioni? Innanzitutto **Dragon Wario** può emanare getti di fiamme dal magnifico berrettino a forma di Drago che si ritrova in testa, mentre **Jet Wario** può svolacchiare allegramente fruendo del Jet Booster Pack che gli hanno infilato sul lato posteriore del cappellino. Non ho parole. Se, sempre a partire dalla consueta versione di Wario contraddistinta dal cappellino da safari, volete utilizzare altre peculiarità potete raccogliere l'icona della giara con gli occhi oppure quella dell'elmo con corna ed occhi. Entrambe fanno assumere a Wario l'aspetto di un nerboruto vichingo denominato **Brutus Wario** che fa sfoggio della sua preponderanza fisica nei confronti degli avversari polverizzandoli come se fossero goccioline di pulviscolo atmosferico (Kenshiro in confronto risulta poco più di un neonato col borotalco sul sederino) oppure utilizzando, grazie alla sua prestanza fisica, a piacimento diversi oggetti. Le corna che vi ritroverete sulla testa vi permetteranno inoltre di appendervi per parecchio tempo agli oggetti che vi stanno sul cranio. Le funzioni speciali dei primi due stati possono essere richiamate tramite la pressione del tasto B.

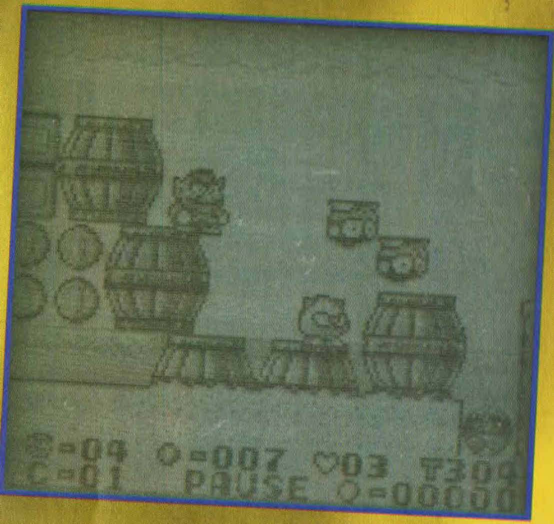


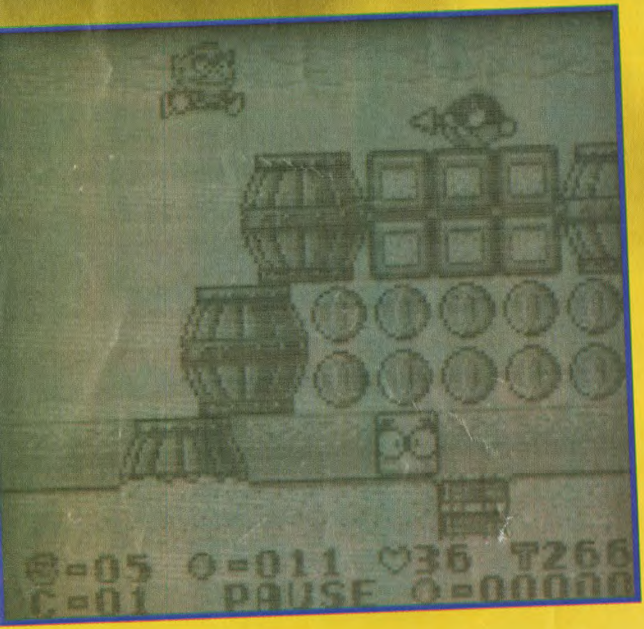




WARIO LAND
SUPER MARIO LAND 3

CASA	NINTENDO
GENERE	PLATFORM
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1





COMMENTO



Per quanto la cosa possa arrecarmi dispiacere devo (purtroppo) concordare con Char. **Mario Land 3**, come i suoi predecessori del resto, si dimostra uno dei titoli più giocabili attualmente disponibili su Gameboy, senza parlare poi della realizzazione tecnica che si mantiene costantemente su ottimi standard proponendo non solo grafica tonda e molto vivace ma anche animazioni fluide e divertentissime. Confutate voi stessi dando un'occhiata alla caratterizzazione dello sprite di Wario nonché le mitiche trasformazioni di cui è dotato. Non ho parole. Inutile dire che appena giochi ispirati all'idraulico della Nintendo giungono in redazione il primo a fiondarsi sulla console sono io e certo non la mollo per lungo tempo. Anche questa ultima parte di **Mario Land** possiede infatti il gran gozzovigliardo di schermi e la difficoltà è stata, per l'ennesima volta, tarata in maniera ottimale in modo da poter ottenere ore ed ore di gioco senza riuscire troppo facilmente a giungere al termine ma anche senza creare inutili crisi di nervi. Il sonoro è piuttosto accattivante e mai troppo monotono e propone temi divertenti che si legano alla perfezione con azioni e situazioni che man mano ci si trova ad affrontare. Un platform graficamente ben curato, con una giocabilità portata ai massimi livelli, divertente, vario e longevo. Spiegatemi un pò cosa pretendete di più da un gioco...

Simon

GRAFICA — 89
▲ Sprite grossi, ben definiti e ben animati
▼ I fondali lasciano qualche volta non poco interdetti

SONORO — 90
▲ I soliti, divertenti, temi musicali alla Mario

GIOCABILITÀ — 90
▲ La classica quantità industriale di cose da fare
▲ Divertentissime le trasformazioni di Wario

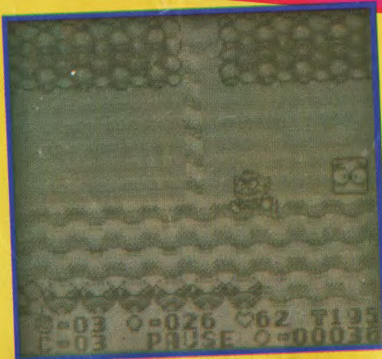
LONGEVITÀ — 90
▲ Una cozzaglia di livelli differenti dotati di buona varietà ve lo farà giocare anche dopo averlo portato a termine e non ci vorrà poco

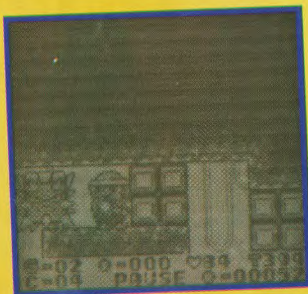
GLOBALE — 90
Mario Land è sempre **Mario Land** e la varietà di cui è dotato lo rende uno dei migliori titoli per Game Boy nonché uno dei più longevi.

COM'E' QUESTO GIOCO? MAH, PIUTTOSTO WARIO...

I soldi non sono tutto nei videogiochi ma stavolta contano di più: se volete infatti accedere a certe nuove sezioni del gioco, dovete sacrificare una decina di monete raccolte per poter aprire certe porte che danno accesso alle suddette nuove sezioni. Superato uno stage poi, potrete anche recuperare soldi giocando a un beotissimo gioco d'azzardo in cui dovete scegliere uno tra due secchi, che scaricherà monete oppure dei pesi di tonnellate sulla capoccia di Wario. Idem anche per i cuori di energia, solo che il gioco a cui parteciperete e il tiro alla marmotta: dovrete fermare un velocissimo indicatore di potenza sul livello massimo per poter centrare il roditore. Più ne beccate e più energia vi ritrovate. Che bello, eh?







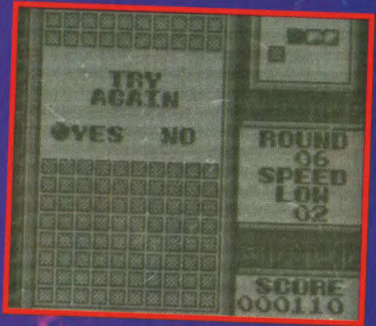
TETRIS 2

REVIEW



CASA	NINTENDO
GENERE	ROMPICAPO
VERSIONE	AMERICANA
DISTRIBUTORE	IMPORTAZIONE
NUMERO GIOCATORI	1-2





Era da un po' che se ne parlava ed ora è qua! Il seguito del gioco per Gameboy che tutti hanno (se non altro perché era venduto assieme alla console), il seguito del più famoso puzzle game di tutti i tempi è ora qui: **Tetris 2**. Dell'originale videogioco russo sono uscite decine di versioni nei formati più diversi, ma ora è la Bullet-Proof, la stessa che lo produsse per Gameboy, a fornirci il suo seguito ufficiale. Ciò che i programmatori si proponevano era di offrire qualcosa di diverso mantenendo lo spirito originale del gioco: cioé un concept semplice e divertente. In **Tetris 2** non dovete più completare righe per farle sparire ma bensì ordinare i pezzi, formati da tre colori diversi, in modo da ottenerne serie di tre blocchi dello stesso colore. A quel punto la serie formata sparirà ed i pezzi sovrastanti scenderanno più in basso possibile. Sono stati inseriti due tipi di gioco, il normal e il puzzle. Nel primo vi dovrete limitare a combinare i pezzi in modo da farne sparire alcuni lampeggianti, nel secondo modo di gioco avrete lo stesso obiettivo ma con un numero di pezzi limitato e con uno schema di blocchi preesistenti, differente in ognuno dei trenta livelli. Sono presenti diverse opzioni, per settare la velocità di gioco, lo schema da cui partire, la musica da cui farvi accompagnare. Come nel primo sono state inserite scene animate fra i diversi livelli e solo i più bravi, e dovrete esserlo veramente, potranno vedere cosa si cela nell'ultima animazione (se ce la fate ditemelo, mi sono fermato a due livelli dalla fine del modo puzzle!).

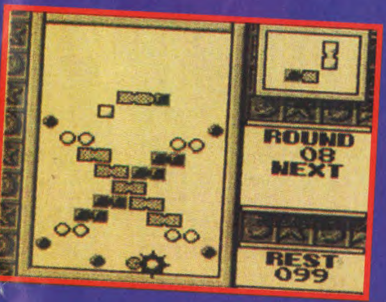
COMMENTO

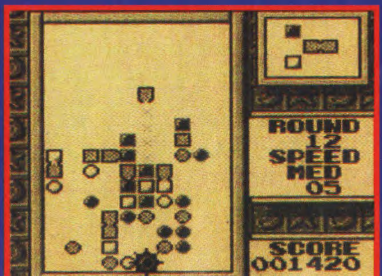
Tetris 2... di **Tetris** questo gioco mi sembra avere ben poco, assomiglia di più a tutta la saga dei vari **Columns** e **Puzznic**. Devo ammettere che dopo la prima partita ero un po' scettico su questo gioco, ed in redazione non ero il solo, quando uno prende una cartuccia che porta il nome del famoso puzzle game russo si aspetta che il gioco quanto meno gli somigli. Invece no, questo è completamente diverso e, a mente fredda, mi sono reso conto che forse è un bene che sia così. Di piccole varianti di **Tetris** ne abbiamo viste molte, questo invece è un gioco quasi completamente originale e per giunta divertente. Mantiene quasi intatto lo spirito di semplicità e divertimento e vi assicura tonnellate di ore di divertimento. Forse se avessero scelto un altro nome sarei stato più contento. Con questo titolo mi sa tanto di semplice raggiro per vendere di più, cosa di cui un gioco come questo non avrebbe bisogno.

Marco



Si ringrazia CONSOLE GENERATION per la cartuccia





GRAFICA 60

▼ Non gli si può dare di più visto che in tutto il gioco ci sono solo quadrati!

SONORO 80

▲ Tre simpatiche musichette fra le quali scegliere per farvi accompagnare nelle vostre partite

GIOCABILITÀ 92

▼ Alle prime partite si resta un po' interdetti perché non si comprende bene cosa succede

▲ Appena capiti i semplici meccanismi rimarrete affascinati da questo gioco

LONGEVITÀ 90

▲ Praticamente è il classico gioco che, anche se non ci giocherete tutti i giorni, ogni tanto lo tirerete fuori per una rapida partita.

▼ Non è però come il **Tetris** originale

GLOBALE 90

Ha ben poco a che spartire con il primo **Tetris** ma è comunque un puzzle game più che dignitoso. Anzi, uno dei migliori che mi sia capitato di vedere

MEGAM

REVIEW



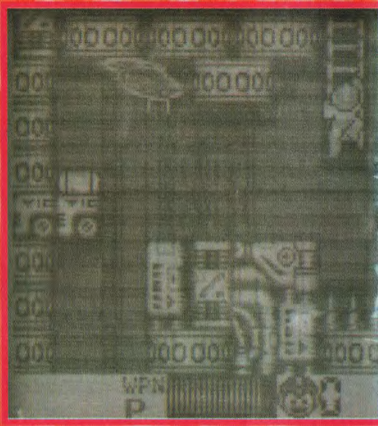
Megaman ha fatto poker! Il celebre eroe di casa Capcom, con questa ultima avventura, allunga la sua serie di presenze sul Gameboy, arrivando a quattro. Il Mega-bamboccio è impegnato in un'altra missione ai limiti dell'impossibile. Il Dr Wily è riuscito a riprendere il controllo dei suoi robot che, una volta disattivati, erano stati sistemati nel parco dei robot. Questi ammassi di ferraglia ora sono cattivi e arrabbiati e stanno terrorizzando mezzo mondo. Chi se non Megaman è in grado di fronteggiare questa ennesima minaccia per il nostro pianeta? Il gioco è un arcade action che vi vede impegnati a disinfestare i livelli dai nemici, compito tutt'altro che facile. Inizialmente sarete armati di un semplice cannoncino laser (che accumula potenza col solito sistema alla **R-Type**) ma avanzando nel gioco, il vostro amico Dr Light vi fornirà armamenti ben più potenti. Terminate in fretta questa missione, altrimenti potreste essere ancora impegnati nel momento in cui uscirà la prossima puntata!

COMMENTO



Megaman IV è uno di quei giochi che fa piacere recensire. In tutti i suoi particolari è stato realizzato con estrema cura. Sembrano cose irrilevanti ma anche gli schizzi d'acqua alzati quando si cammina sotto la pioggia sono la prova tangibile che in questo gioco nulla è stato lasciato al caso. Una cosa da osservare particolarmente è la difficoltà media di questo gioco. **Megaman IV** non è facile, è questo è un punto a suo favore perché per Gameboy ho visto troppi buoni giochi rovinati dal fatto che si completavano in pochi giorni. La difficoltà magari scoraggerà alcuni, ma penso che la maggior parte di voi sarà contenta di potersi cimentare con un gioco di uno certo spessore. Con la saga di **Megaman** la Capcom ci aveva sempre proposto giochi di un certo livello di qualità. Neanche questa volta è stata da meno.

Marco

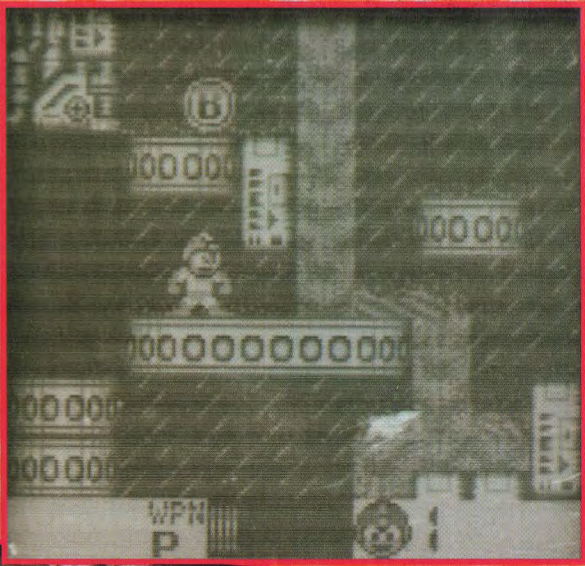


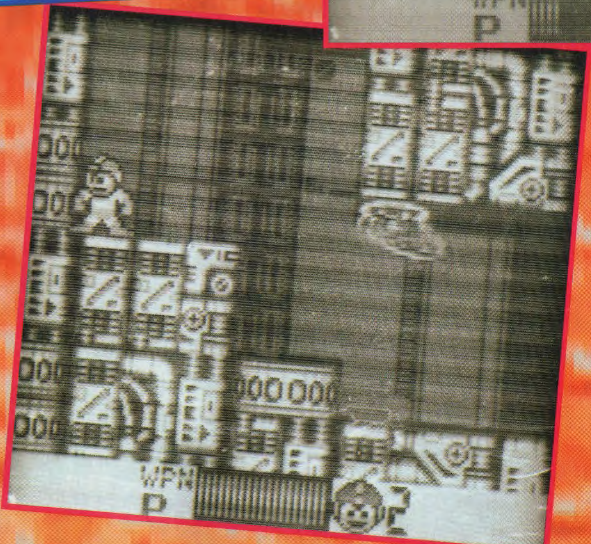
◆ L'IMBARAZZO DELLA SCELTA ◆

In questo gioco ci sono otto livelli, caratterizzati ognuno da una diversa ambientazione e da un particolare robot finale. Nei primi quattro non c'è però un ordine fisso in cui i livelli vanno affrontati. Sarete infatti voi a scegliere, di volta in volta, in quale missione cimentarvi. I protagonisti dei primi quattro livelli sono Toad Man, che è rintanato in un acquedotto, Bright Man, che si nasconde nel centro città, Ring Man, asserragliato in una stazione spaziale e Pharaon Man che, guarda un po', si trova in un posto che ricorda vagamente l'antico Egitto. Gli altri quattro nemici sono Napalm Man, Charge Man, Cristal Man e, per finire in bellezza, Stone Man. Ce n'è proprio per tutti i gusti.



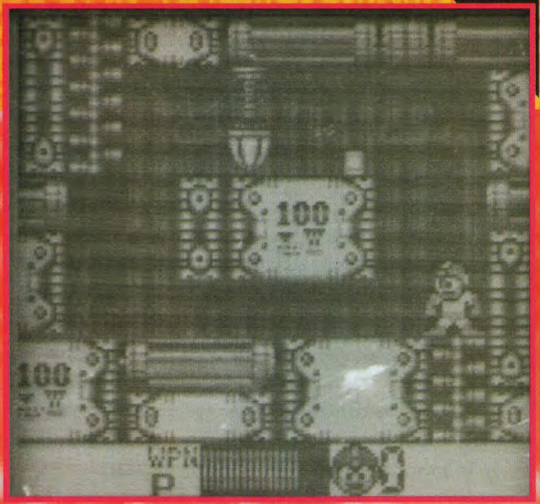
Si ringrazia CONSOLE GENERATION per la cartuccia





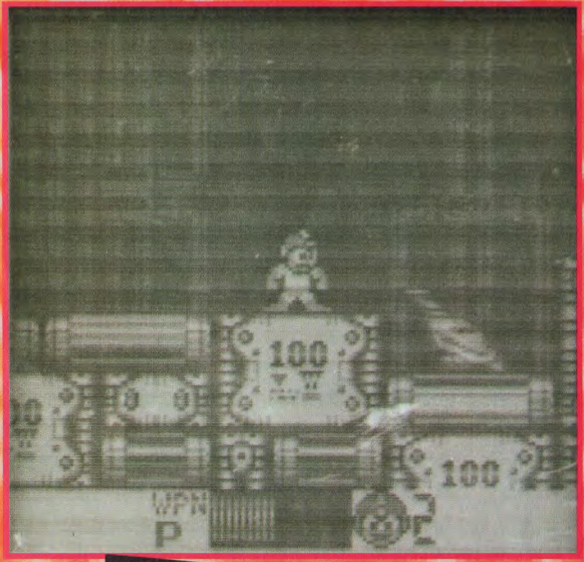
AN IV





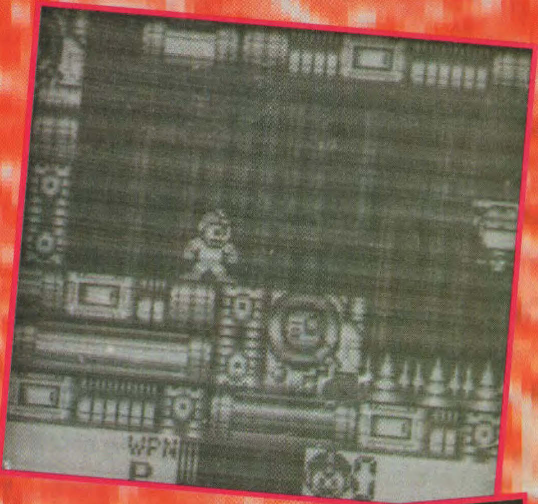
◆ I VOSTRI FIDI AMICI ◆

Il Dr Light vi ha anche costruito un paio di amici per farvi compagnia, e magari aiutarvi nella missione. Si tratta di un uccello robot (un po' grassottello a dire la verità) e di alcuni canì meccanici. Per fare accorrere il pennuto in vostro aiuto, dovrete recuperare quattro circuiti stampati contrassegnati dalle lettere B, E, A e T, che casualmente formano la parola BEAT, ovvero il nome del vostro grassoccio amico. I cagnolini invece sono stati rapiti da alcuni nemici, dovrete prima ucciderli per poter utilizzare il vostro power up a quattro zampe.



◆ COME PRIMA, PIU' DI PRIMA ◆

Il nostro eroe si presenta in perfetta forma in questa quarta puntata e anche se inizialmente è piuttosto deboluccio, nel proseguo del gioco avrà modo di potenziarsi non poco. Ogni volta che distruggerete uno dei robot, non solo quelli di fine livello ma anche gli intermedi, otterrete un'arma speciale, che sarà tanto più forte se avrete raccolto un discreto numero di icone con la P (le cosiddette P chips). Sta poi a voi scegliere l'arma ideale per affrontare ciascuno schema e ciascun nemico.





COMMENTO



Interessante, questo **Megaman IV** è una cartuccia che va tenuta d'occhio. La grafica è in ottimo stile Japan, con degli ottimi megamostri e dei tocchi di classe non indifferenti sparsi qua e là. Anche il sonoro è di un certo livello e la giocabilità è stata veramente studiata bene. Non è certo un gioco che si propone di rivoluzionare il mondo dei videogames ma punta solo ad offrirvi alcune ore di sano divertimento, cosa in cui riesce piuttosto bene. Come ha già sottolineato Marco, si tratta finalmente di un gioco con una certa difficoltà; con la scusa che il Gameboy è acquistato per buona parte da ragazzini e neofiti del settore si tende sempre a semplificare un po' troppo i giochi, con il solo effetto di rovinarli. **Megaman IV** non è affatto impossibile da terminare ma, per lo meno, vi terrà impegnati un po' più del solito.

Paolo

MEGAMAN IV

CASA	CAPCOM
GENERE	AZIONE
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1

GRAFICA 92
▲ Realizzata con estrema cura, dettagliata, varia e nitida... in una sola parola Bella (con la B maiuscola)
▼ Bisogna fare un po' l'occhio allo scrolling

SONORO 80
▲ Piuttosto ben fatta ma non particolarmente impressionante

GIOCABILITÀ 90
▲ Non semplicissimo da giocare ma molto divertente

LONGEVITÀ 92
▼ Quattro livelli non sono moltissimi.
▲ La difficoltà media del gioco vi terrà impegnati per diverso tempo

GLOBALE 90
Un seguito all'altezza dei precedenti. I fans di **Megaman** non rimarranno delusi da questa nuova puntata della saga

DUCK TALES 2



REVIEW



COMMENTO

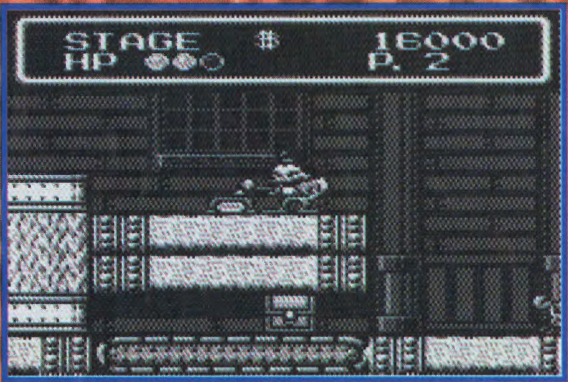


A parte una paio di tocchi di classe qua e là, Duck Tales 2 non è altro che un semplice platform game. La grafica, in particolare quella di Paperone, è ben realizzata ma tende a diventare molto confusa quando è in movimento. Il sonoro è ben realizzato ma non certo esaltante ed il livello di difficoltà tende ad essere un po' basso. Tutte le caratteristiche, come avrete capito, sono perfettamente nella media. Uffa, ma quanti giochi come questo dovremo ancora vedere prima che capiscano che la gente si è stufata? Compratelo solo se non sapete come altro spendere i vostri soldi.

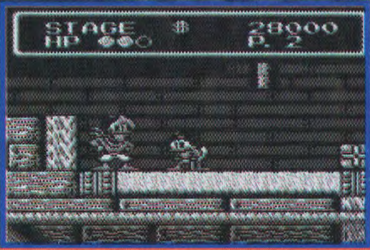
Marco

CASA
CAPCOM
GENERE
PLATFORM
DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE
VERSIONE
AMERICANA
NUMERO GIOCATORI
1

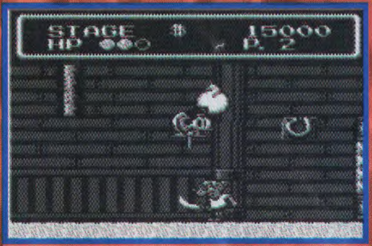
Sono tornati! I famosi paperi di Duck Tales ritornano a fare la loro apparizione sul portatile di casa Nintendo, e l'avventura è molto simile alla precedente: Zio Paperone è chiamato dai suoi fidi nipotini a recuperare i pezzi di una mappa del tesoro, disseminati in giro dal loro vecchio Zio Fergus. Tutta l'avventura è permeata di una atmosfera di mistero: cosa si celerà dietro i pezzi di quella mappa? Comunque, c'è ben poco per considerare questa cartuccia un seguito del primo Duck Tales, in pratica hanno soltanto ridisegnato i livelli e cambiato un po' di sprite. Come nel primo dovete girare in cerca di tesori, come nel primo potete saltare usando il vostro bastone come un pogostik, come nel primo incontrerete dei guardiani di fine livello. Come ai presentatori di terza categoria, anche a me una domanda nasce spontanea: ma con tutti i giochi che c'erano c'era proprio bisogno di Duck Tales 2? Per chi comunque non avesse avuto occasione di giocare il predecessore, ricordiamo che il buon vecchio Zio Paperone è armato del suo buon vecchio bastone, che può essere usato in diversi modi. Prima di tutto come arma contro i nemici - una bella bastonata fa sempre male - e poi come mezzo di trasporto. Lo zietto può infatti saltare usando il bastone come pogostick (cioé una spece di asta a molla) così da poter raggiungere luoghi altrimenti inaccessibili.











Si ringrazia CONSOLE GENERATION per la cartuccia

GRAFICA — 74
▲ Pulita e ottimamente dettagliata
▼ Quando è in movimento diventa troppo confusa

SONORO — 80
▲ Musica ed effetti sonori realizzati con molta cura

GIOCABILITÀ — 76
▲ Il protagonista è facile da comandare...
▼ ...tranne quando saltella col suo bastone.

LONGEVITÀ — 78
▲ Numerosi livelli che dovrebbero tenervi impegnati per diverso tempo

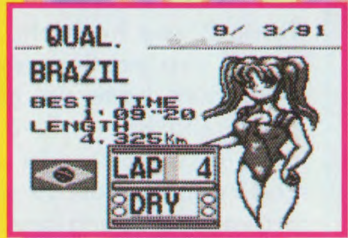
GLOBALE — 76
Un giochino carino... non certo una di quelle cartucce senza la quale non potrete vivere

F1 POLE POSITION

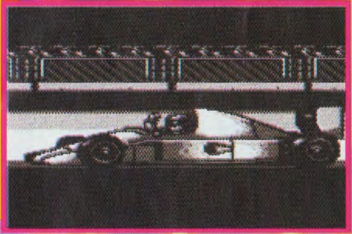
REVIEW



CASA	UBISOFT
GENERE	AUTOMOBILISTICO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1



Siamo già a marzo ed il nuovo campionato del mondo di Formula 1 è alle porte. Sperando che almeno quest'anno le rosse di Maranello

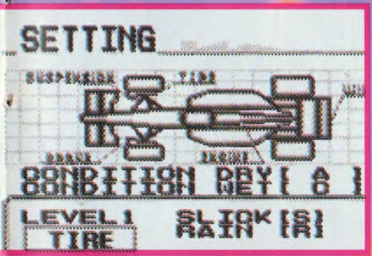


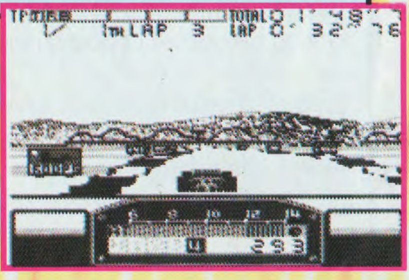
ed in particolare Jean Alesi ci regalino momenti di gloria, sollazziamoci con questa simulazione automobilistica della Ubisoft. Al co-

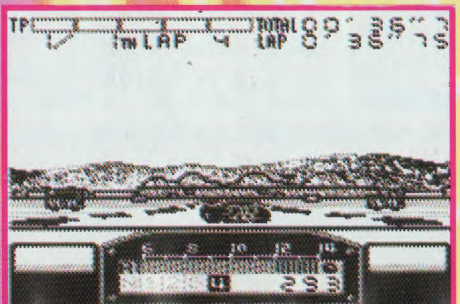




mando della vostra monoposto dovrete affrontare un intero campionato del mondo, in cui, oltre a guidare la macchina in pista, dovrete occuparvi anche di prepararla nel modo migliore per la gara. Una simulazione veramente completa che diventa ancora più divertente se giocata testa a testa in link con un amico. Strano ma vero, **F1 Pole Position** è la conversione per il portatile di casa Nintendo di un celebre titolo apparso sul SNES. Ma andiamo nei dettagli: per preparare al meglio la vostra vettura dovrete conoscere la situazione in pista, infatti sono state inserite diverse situazioni atmosferiche, che influenzano non poco lo svolgimento della gara, per movimentare un po' il gioco. Fortunatamente all'inizio di ogni Gran Premio una simpatica signorina vi informerà sul tracciato, il record, il numero di giri e anche sulla situazione climatica. Prima di ogni gara dovrete preparare la vostra vettura per poter dare il meglio su ogni tipo di tracciato. Sono molte le cose che potrete fare ai box: è possibile scegliere il motore, l'inclinazione degli alettoni, il tipo di freni, le sospensioni e naturalmente il tipo di pneumatici più adatti. In pratica non vi basterà guidare bene ma dovrete anche usare la testa se vorrete vincere.







Si ringrazia COMPUTERLAND per la cartuccia

COMMENTO



F1 Pole Position è davvero una bella sorpresa. La grafica è molto dettagliata e lo scrolling è il massimo della fluidità e velocità che si può pretendere da un Gameboy. Anche il sonoro è buono, sempre tenendo conto delle capacità della macchina. Sono state inserite delle ottime scene di intermezzo ma, oltre a tutto questo, c'è una cosa ben più importante: una incredibile giocabilità. Vi troverete subito inseriti in un intero campionato del mondo, completo in tutti i particolari: dal settaggio della macchina, alla sfida testa a testa con gli altri piloti. Non poteva mancare, a rendere il tutto più divertente, l'opzione per gareggiare testa a testa con un amico. Se vogliamo trovare un difetto a questa cartuccia, possiamo dire che è un tantino difficile ma, come in tutte le cose, ogni sforzo viene premiato, e superata la difficoltà iniziale non vi stancherete più di giocare. **F1 Pole Position**: IL gioco di guida per Gameboy.

Marco

GRAFICA 91
▲ Grafica molto nitida e scrolling ad ottimi livelli
▼ Le macchine sono veramente piccole

SONORO 83
▲ L'effetto del motore è stato realizzato con buon realismo. Anche gli altri effetti non sono male

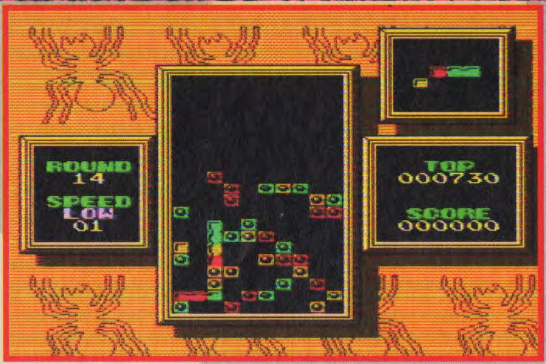
GIOCABILITÀ 87
▲ Sistema di controllo molto semplice ed immediato
▼ All'inizio incontrerete non poche difficoltà

LONGEVITÀ 90
▲ Superate le iniziali difficoltà, vi attende un intero campionato del mondo di Formula 1, e non è poco!

GLOBALE 90
Sicuramente un gioco superiore alla media. Completo in tutti gli aspetti e realizzato con grande cura. Cosa si può pretendere di più?

TETR

REVIEW



Chi può spiegare il fascino di **Tetris**? Nessuno, eh? Be', forse solo Dio sa perché innumerevoli persone ci giocano ancora oggi, per ore ed ore, fregandosene di occhi arrossati e lacrimosi, di mani tremanti e di nervi tesi come una corda di violino...tutti sintomi di una concentrazione eccessiva su quei blocchi che discendono senza sosta lungo lo schermo. Sì, è vero: è un gioco strano. Insomma, in fondo si tratta soltanto di un mucchio di quadratini colorati. Ad ogni modo, qualche programmatore sadico della Nintendo ha pensato bene di inflig-

COMMENTO

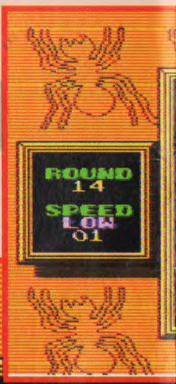
Come tutti gli altri componenti della reda di Super Console, anch'io sono un accanito sostenitore di **Tetris** e qualsiasi nuova aggiunta alla serie la considero un grande evento. Potete dunque immaginare l'entusiasmo collettivo che ha provocato l'apparizione di **Tetris 2** nei nostri uffici. Purtroppo, il gioco non è affatto all'altezza delle aspettative in quanto non contiene nulla di originale. Sulle prime il nuovo stile di gioco può risultare spiazzante, finché non ci si rende conto di trovarsi davanti a un clone di **Columns** più che a un seguito di **Tetris**. Fatte le debite proporzioni, **Tetris 2** è un gioco abbastanza bello, ma l'originale era così perfetto che questo seguito è praticamente superfluo. Grazie tante, ma io preferisco il primo.

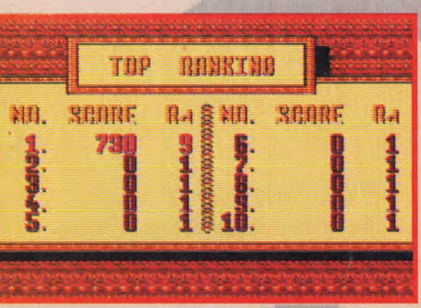
Fabio

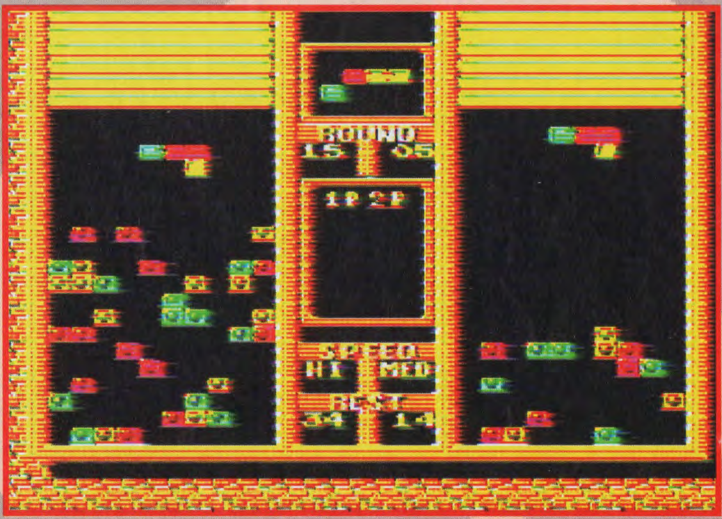
ARE YOU A SQUARE?

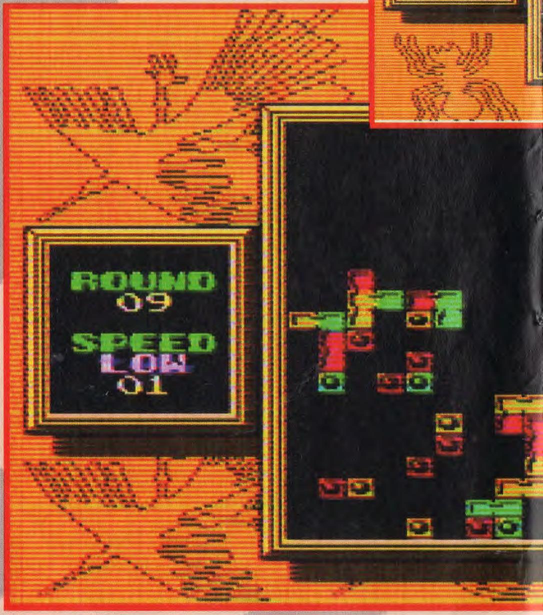
Tetris 2 non ha molto a che spartire con il suo predecessore, in quanto l'obiettivo base del gioco è di comporre file brevi da 3 o più blocchi dello stesso colore in orizzontale o in verticale; la riuscita dell'operazione provoca la sparizione dei blocchi. La cosa tuttavia è più facile a dirsi che a farsi. L'obiettivo ultimo è di raggiungere i 'blocchi lampeggianti' e farli smaterializzare. Questi balenano in fondo allo schermo, nascosti quasi sempre sotto dei 'blocchi fissi' che ostruiscono lo schermo finché non vengono inglobati in una fila da tre. Inoltre, a differenza del suo predecessore, Tetris 2 vanta una opzione per le partite in singolo contro il computer e, meglio ancora, una opzione per due giocatori nella quale l'eliminazione di un blocco lampeggiante nel proprio campo causa l'abbassamento del "soffitto" dell'avversario, e viceversa.











IS 2







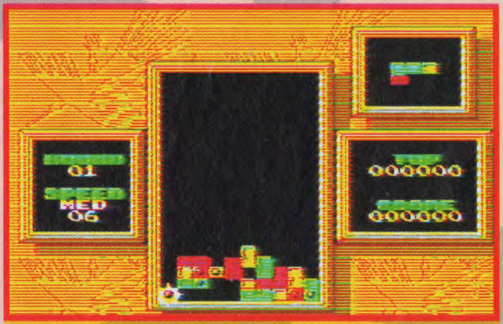
COMMENTO



Per quanto mi riguarda, **Tetris 2** è una mezza delusione. Mi aspettavo qualcosa di inedito e invece mi sono trovato a giocare con una sorta di clonazione di **Columns**, ma con blocchi di forme differenti. In sè, la cosa non è tanto malvagia: **Columns**, sul Megadrive, era un gran bel gioco. Solo che dopo aver visto lo splendido **Bombliss** sul Super NES, mi aspettavo qualcosa di più originale. Forse sono troppo esigente, non lo so. Ad ogni modo, il gioco è scorrevole, impegnativo e, se giocato in due, semplicemente grandioso. Nel complesso, **Tetris 2** è un gioco abbastanza godibile, ma gli manca quel 'quid' che mi teneva incollato all'originale. Dateci comunque un'occhiata.

Paolo

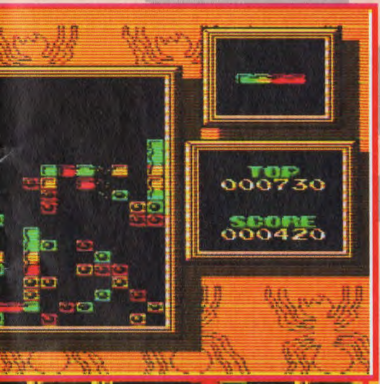
CASA
NINTENDO
GENERE
ROMPICAPO
DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE
VERSIONE
GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI
1-2



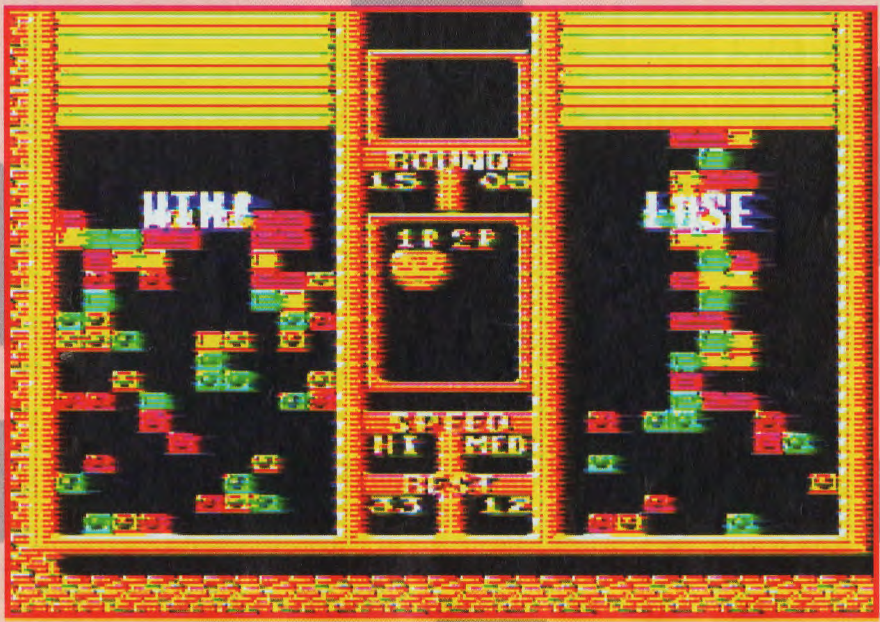
gere un'altra tortura a base di mattoncini ad incastro agli appassionati di rompicapo in possesso del NES, e **Tetris 2** è il risultato di questo insano progetto.

PIOGGIA BLOCCHETTOSA

I momenti più intensi del gioco si verificano quando un giocatore provoca una reazione a catena. Ciò accade quando, di proposito o accidentalmente, due o più file vengono eliminate in una sola volta. Nelle partite in 'singolo' questo assicura camionate di punti, ma nel 'doppio' la reazione a catena mostra il suo 'lato oscuro', facendo precipitare lungo lo schermo i pezzi dell'avversario: più file fate sparire, più velocemente cadono i blocchi. E il bello è che si guadagnano pure montagne di punti.







GRAFICA 85

▲ Nitida e vivace al limite della tenerosità

SONORO 83

▲ Tre motivetti; o nessuno, se preferite

▼ Non così orecchiabili come quelli del primo **Tetris**

GIOCABILITÀ 86

▲ Fluido e facilmente governabile. Meglio di così...

LONGEVITÀ 83

▲ 30 livelli da conquistare e una buona opzione per il 'doppio' dovrebbero tenere occupati i giocatori per molto tempo

GLOBALE 84

Un buon rompicapo, seppure non molto originale. Ma il primo **Tetris** era più avvincente...

SUPER HIT PARADE

SUPER HIT PARADE by MBF

Super Hit Parade, ovvero Videogames That Don't Suck ovvero ancora Videogiochilli Che Piach Parecch. Alright, siete capitati, vostro malgrado, nello spazio riservato alle classifiche di Super Console. Abbiamo diligentemente intabellato i migliori titoli disponibili per tutte le console Nintendo. Non girate pagina senza aver prima saputo quali sono i titoli più sugosi del mese. Ah, fratelli, ci interessa conoscere le vostre preferenze: i videogiochi che vi sono piaciuti di più, in assoluto, per il vostro SNES, NES o Gameboy. Cosa state aspettando? Prendete carta e penna e spediteci le vostre classifiche. A voi l'indirizzo:

SUPER HIT PARADE - SUPER CONSOLE
Futura Publishing
via Edolo, 29
20125 - Milano
(Pianeta Terra)

Oppure faxate al numero 02/ 66981159

SNES

1 NBA Jam	Acclaim	Sportivo	=
2 Twinbee 2	Konami	Platform	▲
3 Super Mario All-Stars	Nintendo	Platform	▼
4 NinjaWarriors Again	Taito	Azione	NE
5 The Secret of Mana	Squaresoft	RPG	▲
6 Ganbare! Goemon 2	Konami	Azione	NE
7 Desert Fighter	Seta	Sparatutto	▼
8 Fire Emblem	Nintendo	RPG	NE
9 Clayfighter	Interplay	Picchiaduro	=
10 Flashback	Us Gold	Avventura	▼
11 Street Fighter 2 Turbo	Capcom	Picchiaduro	▼
12 Fatal Fury 2	Takara	Picchiaduro	▲
13 S. Empire Strikes Back	JVC	Azione	▼
14 Ace Wo Nerae!	Toei	Sportivo	=
15 Sensible Soccer	Sony	Sportivo	▼
16 Jurassic Park	Ocean	Azione	▼
17 Rock'N Roll Racing	Interplay	Sportivo	▲
18 Skyblazer	Sony	Azione	▲
19 Macross II	Zamuse	Sparatutto	▼
20 Zombies Ate my Neighbors	Konami	Azione	▼
21 Cool Spot	Virgin	Platform	▲
22 Super Turrican	Seika	Azione	=
23 Lethal Enforcers	Konami	Sparatutto	=
24 NHL '94	EA	Sportivo	NE
25 Actraiser 2	Enix	Azione	=

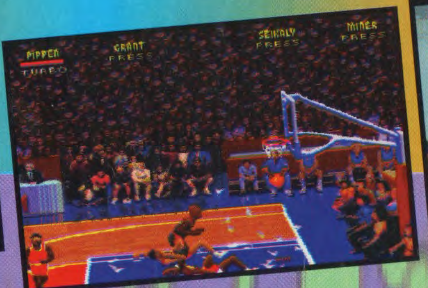
GAMEBOY

1 Wario Land	Nintendo	Platform	NE
2 Zelda: Link's Awakening	Nintendo	RPG	▼
3 Mega Man IV	Capcom	Platform	NE
4 Sensible Soccer	Sony	Sportivo	▼
5 Duck Tales 2	Capcom	Platform	NE
6 Raging Fighters	Konami	Picchiaduro	▼
7 Top Rank Tennis	Nintendo	Sportivo	▼
8 Speedy Gonzales	Sunsoft	Azione	▲
9 The Lawnmower Man	Nintendo	Azione	▼
10 Final Fantasy Legend	Squaresoft	RPG	=

NES

1 Ultimate Stuntman	Codemasters	Azione	=
2 Jimmy Connors Tennis	Ubi Soft	Sportivo	=
3 Tiny Toons 2	Konami	Platform	=
4 Bubble Bobble 2	Taito	Platform	=
5 Tetris 2	Nintendo	Puzzle	NE







PARADIGMI

PLATFORM
Super Mario World (Nintendo, SNES)

Praticamente, **Super Mario Bros 4.** Novantasei livelli pieni delle più incredibili invenzioni di Shigeru Miyamoto. Non aver giocato a **Super Mario World** significa essersi persi una fetta consistente di storia. Dei videogiochi, ovviamente. Un cult.

SPARATUTTO
Super Parodius (Konami, SNES)

Se amate gli sparatutto e il genere demenziale, avete trovato IL gioco. Lo shoot'em up Konami è una parodia (da qui il nome) della saga di **Gradius.** Eccellente la grafica, favolosa la giocabilità, probabilmente uno dei migliori titoli di sempre della grande "K".

PICCHIADURO A INCONTRI
Street Fighter 2 Turbo (Capcom, SNES)

C'era forse da dubitarne?

PICCHIADURO A SCORRIMENTO
Final Fight 2 (Capcom, SNES)

Vince ancora la Capcom, ma semplicemente perché esistono ben pochi picchiaduro a scorrimento decenti per SNES. **Final Fight 2,** pur non offrendo nulla di nuovo, è privo dei terribili rallentamenti del primo episodio e vanta una grafica ormai collaudata. Se vi piace il genere, **FF2** è oggi il miglior titolo sul mercato.

SLASH'EM UP
Actraiser 2 (Enix, SNES)

Sebbene il livello di difficoltà esasperato lo renda quasi ingiocabile in alcune sezioni, il gioco della Enix presenta alcune atmosfere che raramente altri slash'em up per SNES sono riusciti a proporre. Manca la sezione RPG del primo episodio, quindi se amate la violenza pura, **Actraiser 2** è un must. (Recensito sul numero 1 di Super Console)

SIMULAZIONE SPORTIVA
NBA JAM (Acclaim, SNES)

Grazie, Signore! **NBA Jam** è ormai diventato la ragione di vita della redazione di Super Console: siamo solo agli inizi del '94 e gia si candida come gioco dell'anno. La pallacanestro due-contro-due ai massimi livelli di giocabilità, ecco cos'è. Se avete anche l'adattatore, addio scuola, ragazze, religione e chi na fa le veci. Graaaandissimo! (recensito sul numero 2 di Super Console).

ACTION GAME
Super Contra Wars III (Konami, SNES)

La versione a 16-bit di **Probotector** è semplicemente eccezionale. La Konami si spreca in invenzioni geniali per un gioco d'azione a cui possono partecipare fino a due giocatori. Il trionfo della ultraviolenza digitale. Se **Gryzor** resta uno dei vostri coin-op preferiti, **Super Contra** ciò che mancava alla vostra softeca.

AVVENTURA GRAFICA
Flashback (Us Gold, SNES)

Il migliore gioco della software house francese Delphine. Rotoscope e grafica poligonale per un'avventura dinamica che vi terrà impegnati a lungo. Seguito non ufficiale di **Another World.** (Recensito sul numero 1 di Super Console)

PUZZLE GAME
Lemmings (Psygnosis)

Se amate i rompicapo e gli enigmi, ma preferite il SNES alla Settimana Enigmistica, **Lemmings** fa definitivamente per voi. Si tratta di uno dei titoli più convertiti della storia dei videogiochi. E forse è anche uno dei migliori di sempre. Imminente il seguito.

ARCADE ADVENTURE
Gods (Mindscape, SNES)

Convertito ottimamente dalla versione Amiga, **Gods** è un eccellente gioco dei Bitmap Bros **(Speedball 1 & 2, The Chaos Engine** etc.), che unisce un gameplay immediato ad una profondità non comune. Solo per chi ha molta pazienza.

TIE-IN
Alien 3 (Acclaim, SNES)

Versione videoludica dell'ultimo (e contestato) episodio della serie cinematografica inaugurata nel 1979 da Ridley Scott. Il videogioco vanta una grafica eccezionale che riproduce con virtuale precisione i disegni dello svizzero H.R. Giger. Un capolavoro.

SIMULAZIONE DI VOLO ARCADE
StarWing (Nintendo, SNES)

Non è propriamente un simulatore di volo, quanto piuttosto uno sparatutto poligonale, ma alcune categorie di giochi per console vanno intese in senso più ampio rispetto a quelle per computer. **StarWing** (aka **StarFox)** è il primo gioco Nintendo che incorpora il chip SFX ed è stato votato come uno dei migliori giochi di sempre per SNES dalle riviste di videogiochi di tutto il mondo.

GIOCO PIU' ORIGINALE
Super Mario Kart (Nintendo, SNES)

Simulazione di corsa per uno/due giocatori che ha come corridori nientepopodimeno che i protagonisti della saga platform **Super Mario Bros.** Giocabile fino all'inverosimile, **Super Mario Kart** è un capolavoro di originalità. Il gioco utilizza un chip DSP.

MIGLIOR GRAFICA
Aladdin (Capcom, Snes)

Versione elettronica del celebre film animato della Disney, **Aladdin** per SNES è altrettanto impressionante per la qualità delle animazioni e per la grafica favolosa. Peccato che non si possa dire altrettanto della longevità.
(Recensito sul numero 1 di Super Console).

SIMULAZIONE DI CORSA
F-Zero (Nintendo, SNES)

Uno dei primi giochi disponibili per il 16-bit Nintendo, **F-Zero** è una simulazione di corsa futuristica che fa un uso magistrale del celebre MODE 7 del SNES. Immediato e coinvolgente come pochi, **F-Zero** resta una pietra miliare della storia dei videogiochi di cui la Nintendo è una delle protagoniste.

GIOCO DI RUOLO
The Legend of Zelda III (Nintendo, SNES)

Creato da Shigeru Miyamoto, **The Legend Of Zelda III** è il terzo episodio di una serie fantasy originariamente sviluppata su NES. Si tratta di uno dei primi giochi commercializzati per Super Nes, ma resta tutt'ora imbattuto nel suo genere per la genialità dei suoi enigmi. Grandissimo.

a cura di Bio Massa e Char Aznable

Ragazzi, ve lo diciamo subito: a partire dal prossimo numero vogliamo che almeno il 50 % di questo spazio sia composto da trucchi di vostra provenienza, altrimenti noi la rubrica NON LA FACCIAMO PIU'! Va bene, va bene, stavamo scherzando: la rubrica continueremo a farla (riponete pure i fazzoletti...), ma voi, se potete, veniteci incontro... Okay, prima di trasformare la cosa in una sorta di Telethon, eccovi l'indirizzo a cui inviare le vostre scoperte:

Supertrix - Super Console Futura Publishing Via Edolo, 29 20125 Milano

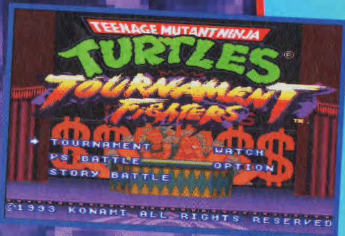
TMNT TOURNAMENT FIGHTER
SNES

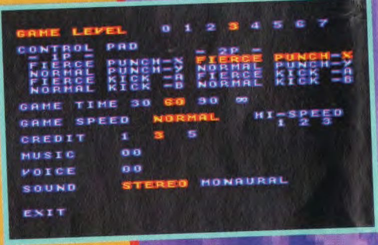




PIU' VELOCE DELLA LUCE PARTE 2

Altra bella chicca per riuscire a giocare utilizzando un High Speed Mode. All'apparire della schermata dei titoli premete, sul secondo pad, la seguente sequenza di tasti: SU, SU, GIU, GIU, SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, PULSANTE B, PULSANTE A. Ora, nella schermata delle opzioni, dovrebbe comparire l'High Speed Mode in cui poter selezionale tre diverse velocità. Rientrate quindi normalmente nel gioco e iniziate a saettare da una parte all'altra dello schermo.





BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS
SNES

CINQUE VITE

Chi desidera avere cinque vite in carniere anziché le solite tre (e chi non lo vorrebbe?), non deve fare altro che premere simultaneamente A, B, GIU' e START durante la schermata dell'intro (o, se volete, anche durante la schermata dei continue).

CYBERNATOR
SNES

CONTINUE INFINITI

Per continuare all'infinito questa avventura robotica premete e tenete schiacciati simultaneamente SINISTRA, DESTRA e SU durante la schermata col titolo.

GOOF TROOP
SNES

PASSWORD

Qualche numero fa abbiamo pubblicato le password per i primi quattro livelli di questo rompicapo disneyano; ora invece abbiamo il piacere di presentarvi la password per il quinto livello, ossia quello finale:
Banana, Ciliegie, Diamante verde, Diamante rosso, Banana.

POPULOUS
SNES

PASSWORD

0:	GENESIS	500:	SHADWILDON
25:	QAZITORY	526:	WEAVSPEED
50:	HOBOZJOB	550:	SWAUSDOR
75:	RINGOXMET	575:	DOUHIPHILL
100:	CALEOLD	600:	LOWOOND
125:	FUTDIMAR	624:	BADOXPERT
150:	BINQUEME	650:	MORSODHAM
175:	ALPAPAL	673:	HURTWILDOR
200:	EOAMPMET	700:	HAMOZER
225:	HURTOGODOR	727:	SADPEEND
250:	VERYOXT	751:	ALPGBJOB
275:	BUGINOND	776:	EOAKOPILL
325:	SCODEING	801:	HURTUOLD
350:	SUZDIEHOLE	826:	VERYUSMAR
400:	BADMEILL	851:	BUGSODME
425:	BURIKEPIL	878:	WEAVMPOUT
450:	JOSYMAR	901:	SCOOZMET
475:	MINCEMAR	925:	FUTINBOY
		951:	SADET
		977:	IMMKOPLOW
		988:	HAMUME

SUPER PROBOTECTOR
SNES

VARIE
Per ottenere 50 vite, premete GIU', R, GIU', GIU', R, R e START durante la schermata col titolo. E se vi stuzzica anche l'idea di poter scegliere il livello che vi pare, andate di nuovo alla schermata col titolo e premete L, GIU', GIU', L, L e START. Scusate l'inutile ripetizione ma vi gustano 29 vite? Bene. Cominciate a giocare compiendo il primo passo sulla destra ma senza sparare assolutamente dopo di che mirate nella stessa direzione e sparate. Tadà!

MAGIC BOY
SNES

PASSWORD
Ecco elencate una serie di password per questo grande gioco:
Wet World 1: LKLK LKLK
Plastic Place 1: GGGG HHHH
Future Zone 1: FTBC FTBC
Sand Land 2: JLKD JLKD
Wet World 2: SQTH SQTH
Plastic Place 2: RPBC CBPR
Future Zone 2: JLNM RQDB

GODZILLA
NES

SEQUENZA FINALE + SOUND TEST
Se volete passare subito alla visione della sequenza finale, inserite la password 'START TO END', spazi compresi. Se invece volete accedere al Sound Test, inserite la password 'SOUND'.

SUPER NOVA
SNES

BOSS ENDURANCE MODE
Appena appare il logo della Taito prendete il secondo joypad e premete i pulsanti: BASSO, X, ALTO, B, L, R, SINISTRA e A. Udirete un suono che vi confermerà la riuscita del gabolone. Adesso appena comincerete il gioco vi dirà che avete trovato il Boss Endurance Mode e potrete combattere in ordine tutti i guardiani di fine livello.

NBA JAM
SNES

DIFESA POTENZIATA
Questo trucco vi dà un piccolo vantaggio in NBA Jam. Scegliete il tipo di gioco e scegliete la vostra squadra. Quando appare la scritta "Tonight's Match-Up" procedete in questo modo: premete cinque volte un qualsiasi pulsante. Alla quinta volta tenete premuto il pulsante fino all'inizio del match. Da adesso in poi le cose non saranno più tanto semplici, per gli avversari naturalmente.







WING COMMANDER: THE SECRET MISSIONS
SNES

PASSWORD
Inserite queste password per accedere a ogni missione e vedere la sequenza finale al termine di ognuna di esse.

Livello 2:
Nome - ASSASSIN
Codice - XGBBKGXMZW
System - Border Zone

Livello 3:
Nome - ASSASSIN
Codice - DBBZHHBBZ2
System - Midgard

Livello 4:
Nome - ASSASSIN
Codice - XGZZKBV3BX
System - Jotunheim

Livello 5:
Nome - ASSASSIN
Codice - 5B3CKGWVW2
System - Bifrost

Livello 6:
Nome - ASSASSIN
Codice - 3G3HHBFV8B
System - Valgard

Livello 7:
Nome - ASSASSIN
Codice - 3VVWHBFMRG
System - Vigrid

SUPER EMPIRE STRIKES BACK
SNES

1-UP INFINITI
Al primo livello trovate il Tauntaun. Andate a destra evitando gli ostacoli e raggiungete il margine di un largo canyon. Scendete dal canyon e atterrerete su una piattaforma invisibile. Lasciate il Tauntaun e saltate in basso. Troverete delle piattaforme invisibili con un'infinità di 1-Up.



MECHWARRIOR
SNES

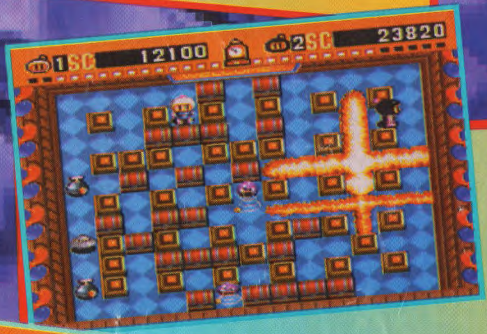
INVINCIBILITÀ
Troppo dura la vita dei robot? Allora provate questo trucco per MechWarrior: scegliete START GAME, selezionate la terza opzione e premete B. Al prossimo schermo scegliete chi vi pare e uscite. Apparirà un'altra opzione. Sceglietela e cominciate a giocare quindi mettete in pausa e premete A, L, L, Y, A, L, L, Y, A, L, L, Y e la vita eterna sarà vostra.

AERO THE ACROBAT
SNES

SALTARE IL LIVELLO
Entrate nella schermata delle opzioni e premete BASSO, A, BASSO, Y, BASSO, A, BASSO e Y. Sentirete una campanella a indicare che avete fatto tutto correttamente. Ora appena comincia il gioco mettete in pausa e premete ALTO, X, BASSO, B, SINISTRA, Y, DESTRA, A, L, R e SELECT. Puff!

DOUBLE DRAGON III
NES

SALTARE I LIVELLI
Molto brevemente: premete START, A e il gioco è fatto.

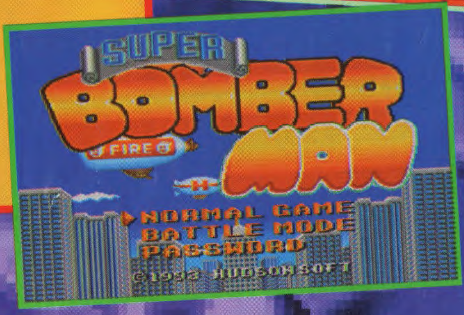




SUPER BOMBERMAN
SNES

DISTRUZIONE TOTALE
Appena comincia il livello, mentre siete ancora invincibili, posizionate una bomba. Appena questa esplode premete velocemente il pulsante A e muovetevi sul terreno di gioco. Distruggerete tutto quello che si troverà sulla vostra strada. Potete ripetere questo trucco finché siete invincibili ma state attenti a non perdere vite inutilmente.





LOCK ON
SNES

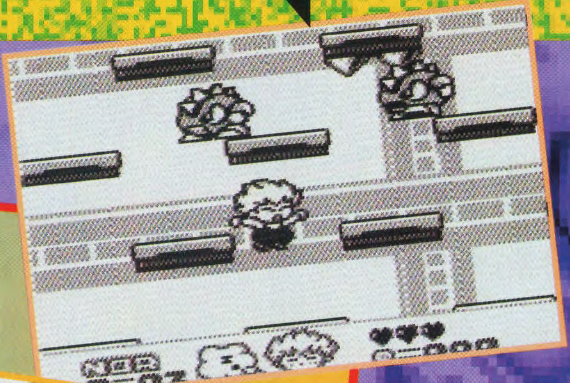
SCEGLIERE LA MISSIONE E IL NUMERO DELLE VITE

Nello schermo dei titoli inserite il seguente codice: Y, B, A, B, Y, Y, B, A, B, Y, B. Adesso premete X per aumentare il numero dei veivoli e A per decrementarli mentre con Y e B potrete fare la stessa cosa con le missioni.

KID DRACULA
GAMEBOY

PASSWORD

Livello 2: 5613
Livello 3: 3272
Livello 4: 7283
Livello 5: 5346
Livello 6: 7225
Livello 7: 5539
Livello 8: 7158







ALADDIN
SNES

PASSWORD

Livello 1: Genio, Abu, Aladdin, Sultano
Livello 2: Jafar, Abu, Jasmine, Genio
Livello 3: Genio, Jafar, Aladdin, Abu
Livello 4: Abu, Aladdin, Genio, Jasmine
Livello 5: Jasmine, Jafar, Sultano, Jasmine
Livello 6: Jafar, Jasmine, Aladdin, Jafar
Livello 7: Aladdin, Jasmine, Abu, Sultano





GREMLINS II
NES

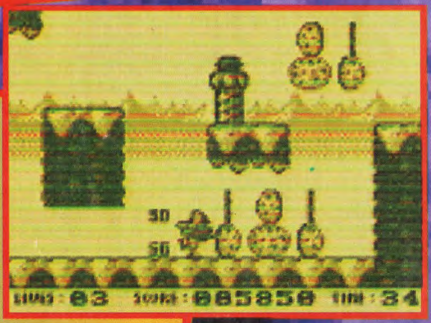
PASSWORD

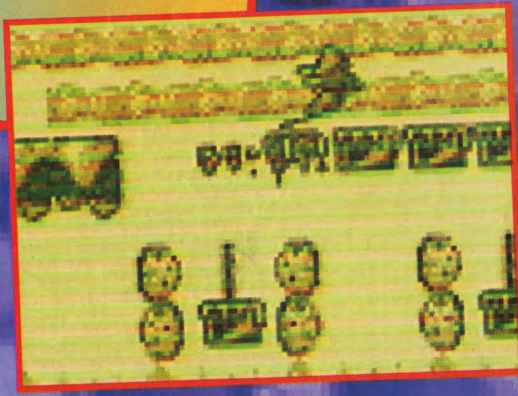
Beccatevi queste password! Non sono tutte ma vi faranno certamente comodo.
Livello 1-2: BVFK
Livello 2-1: DXNH
Livello 3-1: C6MW
Livello 3-2: NJTD
Livello 4-1: SHMC
Livello 4-2: VLBB
Livello 5-1: NXRD

SPEEDY GONZALES
GAMEBOY

PASSWORD

Livello 2: 500999
Livello 3: 343003
Livello 4: 830637
Livello 5: 812171





DARIUS FORCE
SNES

COME RAGGIUNGERE IMMEDIATAMENTE I BOSS FINALI
All'apparire del logo Taito ad inizio gioco digitate la seguente sequenza di tasti: giù, X, su, B, L, R, sinistra, A. Iniziate quindi a giocare normalmente. All'inizio di ogni stage dovrebbe ora apparire la scritta "Wow!! You discovered the boss endurance mode". A questo punto vi troverete catapultati direttamente al cospetto dei boss di fine livello.

SAILOR MOONR
SNES

GIOCARE IN COPPIA CON DUE PERSONAGGI IDENTICI
All'apparire del logo di Sailor Moon con la visualizzazione delle opzioni tenete premuti i tasti L ed R e contemporaneamente schiacciate Start per iniziare a giocare. Ora nello stage di selezione dei personaggi entrambi i giocatori potranno usufruire del medesimo sprite. Bella lì.

DRAGONBALL Z 2 SUPER BUTOODAN
SNES

PIU' VELOCE DELLA LUCE
Volete aumentare la velocità di gioco di un buon venti per cento? Allora resettate il gioco e, tornati alla schermata introduttiva, partite con Start tenendo premuti i tasti R ed L sul secondo pad. Semplice vero?

FINAL SET TENNIS
SNES

PASSWORD FINALI
Ecco di seguito la serie di password che varia a seconda che il torneo giocato sia maschile o femminile.

MASCHILE:
AGQUYRAAAFEEEEHAAJB

FEMMINILE:
BGQUYRAAAFEEEEHAAJA

VOTOMS
SNES

TUTTE LE PASSWORD
Per giocare i livelli desiderati senza troppi problemi ecco di seguito le password da inserire nell'apposito schema delle opzioni tenendo conto anche degli spazi: semplice, veloce, efficace anche se non troppo gratificante. Good Luck!

Stage 1: GANBLING
Stage 2: BYEWOODO
Stage 3-1: FOR WOLF
Stage 3-2: ICEFIELD
Stage 4: OPPONENT
Stage 5: SHUTTLE
Stage 6: SADNESS
Stage 7: NEXT AT
Stage 8: GOODLUCK



SOUND MODE E BATTLE FIGHTER

Una nuova password per entrare nel nuovo modulo di gioco. Questa volta inserite "TS41HTA". Se invece volete entrare nel sound test beccatevi questa ennesima password da digitare spazi compresi: "Sound Ts". Che fantasia!

MACROSS
SNES

SCEGLIERE LO STAGE
All'apparire del logo Zamuse digitate la seguente sequenza di tasti sul secondo pad: L, R, L, R. Riprendete quindi il gioco normalmente ed entrate nel menù di setup delle opzioni: dovreste ora poter scegliere lo stage di partenza. L'unico vantaggio è che l'armamento di partenza sarà sempre quello base anche se sceglierete di cimentarvi nell'ultimo livello.

SUPER FIRE PRO WRESTLING 3
SNES

EVVIVA L'UOMO TIGRE!
Avviate il gioco ed entrate nella schermata di configurazione delle opzioni. Posizionatevi ora su Next e premete R+Y+SELECT+B.
Rientrate quindi normalmente nel gioco per scoprire di possedere otto lottatori in più fra cui anche il mitico Tiger Mask. Ma vieni! Se volete invece scegliere l'arbitro fra il set di sei possibili (tra cui compaiono anche Mister Palletta nonchè una ragazza davvero poco vestita), ritornate nel quadro di selezione delle opzioni, posizionatevi su Refree e premete contemporaneamente R e B oppure R e Y.

BATTLE MASTER
SNES

DI BOSS VERO CE N'E' UNO, TUTTI GLI ALTRI...
Entrate nel modulo di gioco Vs Mode e, giunti alla shermata di Player Select digitate la seguente sequenza di tasti: L, R, X, L, R, A. In questo modo al set composto di otto giocatori verrà aggiunto il megaboss finale il cui sprite dovrebbe andare a collocarsi in alto al centro dei lottatori. Mi pare logico che ora vogliate anche conoscere il modo di eseguire le mosse segrete di quest'ultimo. Eh, clemenza nostra...
Zeno Smasher: destra, sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, diagonale bassa destra, destra e pulsante dei pugni.
Zeno Leed: giù, diagonale bassa destra, destra e pulsante dei calci.
Atomic Punch: sinistra per qualche istante, destra e pulsante dei pugni.
Meteor Crash: sinistra, destra, diagonale bassa sinistra, giù, diagonale bassa destra, sinistra e pulsante dei calci.
Aerial Kick: sinistra, destra, sinistra, destra e pulsante dei calci.

MORTAL KOMBAT
GAMEBOY

DIMINUZIONE DELLA DIFFICOLTÀ
Premendo i tasti A e B all'inizio del combattimento avrete vità più facile.

SUPER COLPO
Volete raddoppiare l'effetto della palla di fuoco di Liu Kang, del coltello di Kano o del fulmine di Raiden? Niente di più facile. Posizionatevi al limite dello schermo ed eseguite la mossa. Quando questa raggiunge la metà dello schermo schiacciate velocemente il pulsante del pugno. Kaboom!



ACTRAISER 2
SNES

COMBATTIMENTO NELLO SPAZIO
Se volete combattere contro uno dei Lord nello spazio siderale inserite la password seguente: "Long long ago." spazi e punto compresi. Davvero niente male.

PASSWORD
Livello 1 -Act 1: XZKCXBZMWTHC
Livello 1 - Act 2: JCLDXYTXTMCT

Livello 2:	MMFHMBKCFFTZ
Livello 3:	MFLHMFDSMXPS
Livello 4:	MFMJTWSYHMTF
Livello 5:	MFCYBPXFDWKL
Livello 6:	MFCLYXKYDKDS
Livello Finale:	MFCLSYMCMSXF





SPECIALE THE

Avete visto il film, avete letto il libro, avete indossato i boxer, ora provate il videogioco! Pronti per la prima guida di Super Console? Si? Bene allora sedetevi, prendetevi un caffe e afferrate il vostro joypad. Si parte!

ACCESSO CONSENTITO

Per iniziare, qualche codice da inserire e poter così usufruire dei vari cheat-mode. Tuttavia, prima di tutto ciò dovete inserire il codice universale che vi permetterà di accedere a tutto il resto. Cominciate il primo livello quindi inserite la pausa e premete B, R, A, SELECT, SELECT, Y, A, B, Y, A e B. Quindi disinserite la pausa e seguite le istruzioni:

MENU BONUS: Per accedere a uno qualsiasi dei sottogiochi, inserite la pausa e premete A, L, L. Quindi disinserite la pausa e apparirà lo schermo con i menu.

VITE INFINITE: Come potevano mancare? Inserite la solita pausa e premete R, A, SELECT, Y e togliete la pausa.

TERMINARE I "VIRTUAL WORLDS": Per completare immediatamente i livelli in realtà virtuale, pausa, A e levatela.



GOLD-FINGER

All'inizio del livello non colpite la scimmia che indossa l'elmetto dorato. Avvicinatela semplicemente e questa esploderà lasciando cadere un sacco di power-up.



BIT STREAM? BIT STREAM!

Usate il Bit Stream solo contro nemici particolarmente grandi quali potrebbero essere automobili ed elicotteri. Astenetevi dall'usarlo contro quelli piccoli dato che questi hanno la tendenza a farvi la pelle prima che voi riusciate a caricare sufficientemente l'arma per ucciderli.



CHI CERCA TROVA

Ci sono dieci computer sparsi per i vari livelli del gioco che occorre trovare e distruggere in ordine per completare il gioco con un rating del 100%



LUCE ALLA LUCE...

Il modo migliore per eliminare Padre McKeen alla fine del gioco è quello di spararagli mentre atterra e spara verso di voi. Se siete abbastanza abili egli non potrà colpirvi e voi riuscirete a piazzare un buon numero di colpi.

LAWNMOWER MAN

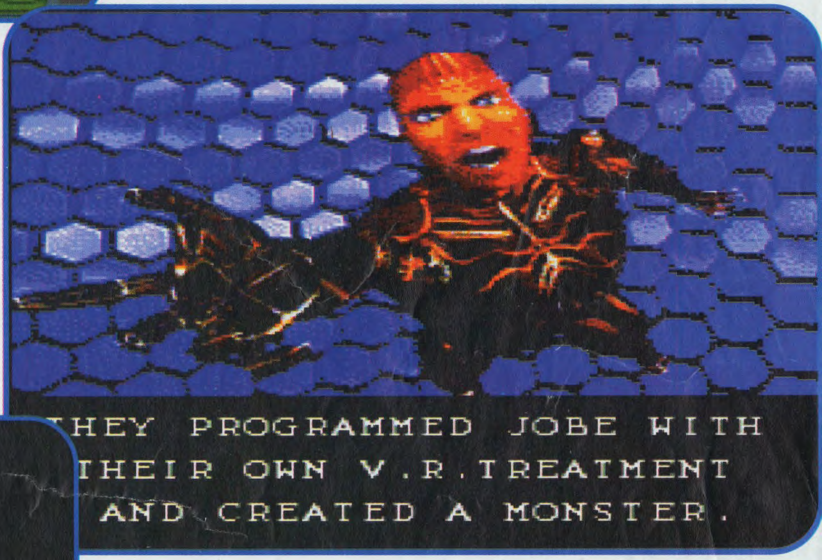




CYBER-JOBE
Assicuratevi, quando vi ritroverete faccia a faccia con Jobe al livello quattro, di muovervi attorno al bordo dello schermo e diagonalmente attraverso lo schermo o non sopravviverete molto a lungo...



COLPITELI ALLE SPALLE
Per eliminare le torrette laser del terzo livello, correte oltre ad esse quando sono in alto e quindi sparategli contro. Non sarà molto ortodosso però funziona.







SOTTO AL NEGOZIO
Una volta arrivati al negozio incontrerete Les, l'assistente alle ricerche. Per eliminare lui e il suo scudo protettivo, caricate il Bit Stream, aspettate che lo scudo scompaia per permettere che vi spari e quindi colpitelo saltando i suoi laser.

VIEWPOINTS

ovvero l'opinione della redazione!!!

GIOCO	PAOLO	MAD MAX	SIMON	CHAR	BIO MASSA	MATTEO	FABIO
ALL JAPAN PRO WRESTLING	6	6	6	7	6	5	6
BASTARD	7	5	6	8	5	3	8
DUCK TALES 2 (GB)	7	7	7	7		6	7
EQUINOX	7	7	6	6	7	7	8
F1 POLE POSITION (GB)	7	7	8	7	7	8	7
FIRE EMBLEM	7	6	4	8	5	6	4
JIM POWER	7	7	5	6	7	6	7
JOHN MADDEN 94	8	8	8	6			
LETHAL ENFORCERS	5	5	5	4	5	2	5
MEGA-LO-MANIA	6	6	7	6	6	6	7
MEGAMAN IV (GB)	8	7	8	7	7	7	7
NBA SHODOWN	7	6	5	6	5	5	7
NHL 94	8	7	8	6	6	6	7
NINJA WARRIORS AGAIN	8	7	9	8	9	8	8
NOBUNAGA'S AMBITION	7	4		9	6		
POPULOUS 2	7	8	7	6	6	7	8
SD GREAT BATTLE 2	6	5	7	7	6	5	8
SKYBLAZER	8	7	8	7	7	7	8
STANLEY CUP	5	4	5	5	4	2	
TETRIS 2 (GB)	7	8	8	7	6	5	7
TETRIS 2 (NES)	7	9	8	7	6	5	7
VIRTUAL SOCCER	5	6	5	4		4	5
WARIO LAND (GB)	8	9	7	8	8	7	9
WOLFENSTEIN 3D	6	7	6	5	6	6	6

SUPERLEGENDA

10 - Un SUPER gioco **9 - Awesome** **8 - Radicale distruttivo** **7 - Bella lì** **6 - Regolare**
5 - Andiamo male **4 - 2 Bad** **3 - Ciofeca** **2 - Aaargh** **1 - Top of the fogn**

IN EDICOLA



HOBBY & WORK
ITALIANA EDITRICE S.r.l.